Internet - Fumetti - Grafica - Computer Music - Pixel Media

CD-ROM, Shareware-PD, Telematica & ALTRO

giga byte

XENIA EDIZIONI

v 1.03 - Dic.94 - Lire 6000

Fumetti & Computer

Dagli eroi di carta agli eroi digitali... e MOLTO altro!

Internet Off Line

"TDIR": una guida di 18.000 pagine ... GRATIS!
+ il CD-ROM di Internet...

Edutainment

Microsoft Fine Artist: alla scoperta del software 'umanizzato'.

Giochi & Trucchi

Le mega-novità shareware + l'Universal Hint System

Aspettando la versione 2.01

Eccoci all'ultimo numero del 1994. E' solo il terzo, ma chiude ufficialmente l'anno.
In simili frangenti si dovrebbero tirare le somme, cercando di valutare ciò che è stato fatto e quanto rimane da fare, stabilendo nuovi traguardi e prendendo nuovi impegni.
Purtroppo Gigabyte è giovane , quindi non ha alle spalle abbastanza 'passato' da permettere una valutazione di ciò che è stato fatto.
Dal 'feedback' che abbiamo già percepito si ha comunque la netta impressione di aver lavorato bene, a parte la giusta osservazione che alcuni di voi ha fatto riguardo ai numerosi errori di battitura dell'ultimo numero... purtroppo anche in alcune pagine di questo numero troverete simili 'refusi', ormai andati in pellicola prima che fosse individuato il problema, che per fortuna ora è stato risolto.
Con la versione 2.01 — il primo numero del secondo anno, cioè il prossimo — saranno sistemati questi particolari, e in più troverete molta più informazione (e finalmente il famoso 'indice' di ciò che è stato presentato nei tre numeri del 1994).
Intanto questo numero vi aspetta con diverse novità interessanti, prima fra tutte lo speciale sui fumetti che ha coinvolto diversi redattori e una sorpresa che accontenterà molti lettori: da gennaio è possibile collegarsi a Pegaso attraverso il numero telefonico normale grazie all'abbonamento, per chi non intende utilizzare il pur sempre comodo e spesso conveniente (andate a consultare la tabella a pag. 78) uno-quattro-quattro.
Infine, vi ricordiamo che i programmi shareware presentati sono reperibili anche attraverso la funzione di 'ricerca file' di Pegaso e che i numeri telefonici delle aziende citate negli articoli sono a pagina 99.
Bene, non mi resta che invitarvi ancora una volta a far sentire la vostra voce e la vostra partecipazione a Gigabyte, affinché continui ad essere la rivista 'a misura di utente' che tutti desideriamo.

Bonaventura Di Bello

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 MILANO - Direttore Responsabile: Roberto Ferri - Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello - Capo Redattore e Coordinatore Tecnico: Francesco Gasparro - Hanno Collaborato: Domenico Di Ruocco, Hans Dokter, Marco Galardi, Giuseppe Meneghini, Andrea Della Calce, Paolo Besser, Marco Simoncini, Ivan Notaristefano, Stefano Giorgi, Fabio Rossi, Barbara Perego -

Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 MILANO - Per contattare la Redazione: Tel. (02) 878511 (6 linee r.a.) - Fax: (02) 878567 - Progetto Editoriale/Grafico e Impaginazione: "SurfAce" di A.Mansi - Centola (Sa) - Fotolito: Litomilano - Brugherio (Mi) - Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (Mi) - Concessionario di Pubblicità: Spaziotre - P.le Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.00.12.55/77 - Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - V.le Famagosta, 75 - 20124 Milano - Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano n°521 dell'8.10.94 - Pubblicità inferiore al 50%. NUMERI ARRETRATI: il doppio del prezzo di copertina - solo con versamento sul c/c postale n° 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annuniata, 31 - 20121 Milano

L'ALTRO SMAU

SMAU DA SCOPRIRE...

Foto 1 - Quale misterioso arcade si nascondeva dietro il rubinetto-joystick dei lavabi? Ma siamo allo SMAU o al CES?

Sembrava, in apparenza, una edizione come le altre... è bastato gironzolare un po' di più per scoprire cose davvero interessanti oppure elementi inconsueti (vedi foto 'live' qui a sinistra).

CRONODATA E IL "CIBERVIRTUALE-MULTIMEDIALE"

Foto 2 - Dopo fiammanti Ferrari Testarossa e sfavillanti Lotus Esprit, finalmente una Panda ammaccata! Una Panda ammaccata?!?

Interessante, ad esempio, come l'incredibile stand della Cronodata, dove una folla incredibile lottava per partecipare a uno qualsiasi degli 'eventi virtuali' disponibili: tutti volevano entrare per catapultarsi su simulatori di volo e combattimento, indossare giubbetti di simulazione d'urto e sfidare avversari veri in DOOM, manipolare realtà sintetiche tridimensionali o decimare mostri alati nel ciberspazio con un fucile a fotoni... vivere insomma l'evento del giorno!

Foto 3 - Va bene risalire alla fonte, ma chi si aspetterebbe di trovare, dietro uno stand e in fondo a un giardino... una fontana?

Ed è stato proprio allo stand Cronodata che abbiamo avuto uno degli ultimi CD-ROM della serie Ten, dedicato proprio alla sintesi grafica, al 3D e al ciberspazio: un prodotto molto interessante che vi presenteremo approfonditamente sul prossimo numero.

FAME DI CIBERSPAZIO

Il ciberspazio e le comunità virtuali hanno trovato validi rappresentanti anche in altri stand. In uno si prometteva l'accesso a Internet 'in diretta' (ma l'operatore, avendo aderito ad uno sciopero tutt'altro che virtuale, aveva deciso di assentarsi... realmente), in altri si dimostrava la semplicità d'uso di un servizio telematico basato su interfaccia grafica sotto Windows (concorrenza a Pegaso?) ma anche lì il 'tecnico' della situazione era assente, e non siamo andati al di là di una schermata dimostrativa e qualche informazione 'approssimata'. Insomma, la 'fame di Internet' non è stata veramente soddisfatta come si sperava, dando così libero spazio a tutte le iniziative 'pre' e 'post'-SMAU che coinvolgono la maggior parte delle riviste e dei libri nel settore informatico.

NEWS

ARRIVANO I NUOVI 'MEGA' CD-ROM

Abbiamo aperto con piacere i contatti con la Return Code Zero di Trieste, potendo così prendere in visione le nuove edizioni dei CD-ROM Profit Press, noti in tutto il mondo per la loro ricchezza di contenuti ma anche per la completezza del software di consultazione e gestione che ne permette un utilizzo pratico e intelligente del contenuto, anche per i Sysop che decideranno di adottarli (a questi è dedicato un apposito software che automatizza le operazioni più comuni in fase di installazione del volume su BBS).

Già in questo numero trovate la recensione del CD-ROM dedicato a Windows, e potrete così farvi un'idea di quanto materiale sia stato raccolto e organizzato su questi prodotti; sui prossimi numeri avrete modo di scoprire il resto.

La Return Code Zero, inoltre, ci ha dato una bellissima notizia: il pacchetto SIX PACK TO THE MAXX è ancora disponibile, e ai lettori di Gigabyte che lo richiederanno verrà applicato uno sconto del 10% sul già conveniente prezzo di L. 99.000 IVA inclusa... si tratta di ben 6 CD-ROM, e se volete saperne qualcosa di più aspettate il numero di gennaio, dove ve li presenteremo con una mega-recensione.

Per ordini telefonici o via fax il numero della Return Code Zero è: 040-637780.

LA SCOPERTA DELL'AMERICA

Pochi ma preziosi gli stand presenti grazie all'iniziativa dell'ambasciata USA, nei quali ci siamo fiondati per allacciare preziosi contatti che andranno a tutto beneficio dei lettori affamati di novità su CD-ROM. Ad esempio...

Pacific Hi-Tech

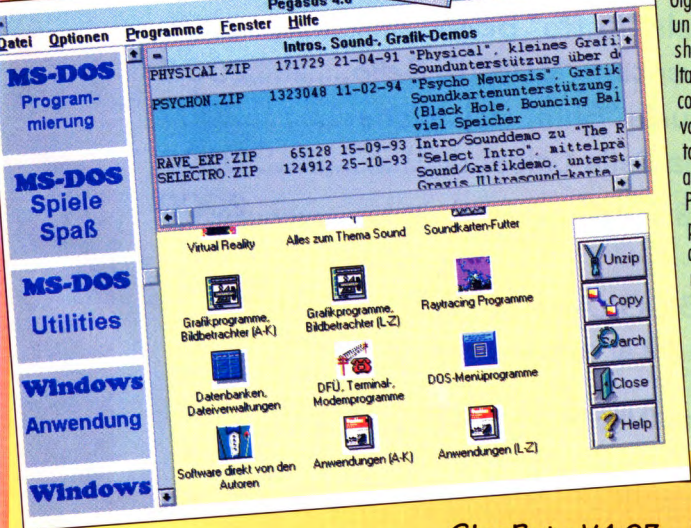
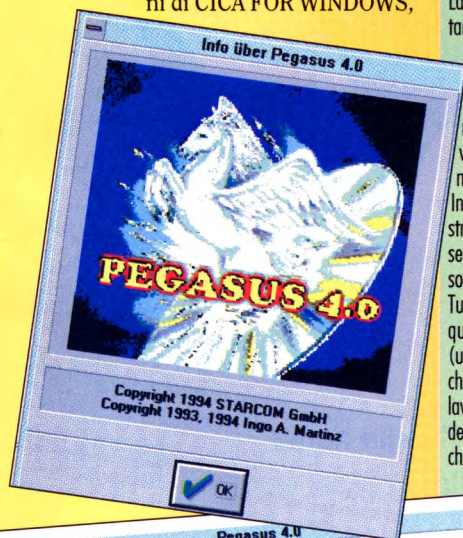
Uno stand piccolo piccolo, ma che qualsiasi utente Macintosh in possesso di lettore CD-ROM avrebbe letteralmente saccheggiato: Cliff Miller, presidente della Pacific Hi-Tech Inc. ha scoperto con piacere che in Italia era presente una rivista dedicata quasi interamente allo shareware e ai CD-ROM, e la copia di Gigabyte ha dato così vita a un prezioso contatto oltreoceanico che ci permetterà di allargare sempre di più lo spazio Macintosh nella rivista, anche in campi particolari come i giochi, l'authoring e la programmazione.

Walnut Creek

Chi avrebbe mai detto che, attraversando uno degli ingressi del Padiglione 19 dello SMAU, avremmo trovato proprio alla nostra sinistra lo stand della famosissima Walnut Creek? Una vera sorpresa, e sicuramente gradita. Così come si è rivelata

una gradita sorpresa anche per i nostri amici (ormai è cosa fatta) della Walnut scoprire che in Italia era appena stata pubblicata una rivista in cui lo shareware in generale e i CD-ROM in particolare vengono recensiti con un approfondimento davvero unico (scusate la pubblicità gratuita, ma vi possiamo assicurare che GigaByte ha stupito persino gli americani per i suoi contenuti — a quando l'edizione in inglese?). Un incontro davvero felice, dunque, e gravido di interessanti novità soprattutto per voi lettori-utenti. A partire da quelle che vi presentiamo proprio come Update in queste pagine (la nuova edizione di C.O.C. e Simtel, ad esempio).

CD-ROM UPDATE

Ah, che delizia portarsi a casa (pardon, in redazione) le ultime edizioni di CICA FOR WINDOWS, SIMTEL, HOBBES OS/2, SOURCE CODE, QRZ! HAM RADIO, NIGHT OWL e C.O.C. — oppure novità interessanti come KIRK'S COMM DISK (interamente dedicato alla telecomunicazione) oppure l'istruttivo TRAVEL ADVENTURE o i nuovissimi e ricchi CD-ROM della serie PEGASUS (vedi box Starcom)!
Stiamo nel frattempo studiando velocemente un sistema per fornirvi una recensione tanto sintetica quanto esauriente di queste 'update' e ne troverete i frutti sul prossimo numero (nella prima, incredibile puntata della rubrica TERABYTES).

Update

STARCOM STRIKES BACK!

La nota casa tedesca, di cui abbiamo presentato il CD-ROM Night Owl 12 nel primo numero, è tornata alla riscossa con una nuova versione dello stesso titolo, datata Agosto 94, ma soprattutto con una nuova 'serie' di titoli che l'importatore italiano — la PuntoSoft di Trento — ci ha gentilmente fornito e di cui vi presenteremo presto una recensione.
Si tratta della serie PEGASUS (niente a che vedere, se non per l'obiettivo di diffusione dello shareware, con il famoso servizio telematico Xenia), che — sebbene fornito con una interfaccia utente in lingua originale (il tedesco) nell'edizione a nostra disposizione, avrà nella prossima una traduzione persino in italiano! Ed è proprio lo stupendo sistema di accesso ai file, in particolare sotto Windows, che pone Pegasus immediatamente al di sopra della concorrenza per la sua immediatezza e la sua flessibilità.
Dalla prima apparizione del CD-ROM (l'edizione 1.0 risale al settembre del 1992), infatti, la Starcom ha lavorato sull'interfaccia utente fino a raggiungere la qualità che oggi ritroviamo nei prodotti di questa serie.
E anche la serie Pegasus, come quella di Night Owl, presenta dei titoli dedicati espressamente a Windows e alla grafica, battezzati naturalmente Pegasus Grafik e Pegasus Windows.
La PuntoSoft è naturalmente importatrice ufficiale tanto della serie Pegasus quanto di quella Night Owl, e mette a disposizione degli utenti anche i titoli già pubblicati, che per i veri intenditori dello shareware rappresentano un'occasione molto ghiotta, visto che il loro contenuto è diverso da quello dei più recenti e il loro prezzo è nettamente inferiore.
Infine una buona notizia per i programmatori 'nostrani': la PuntoSoft ha ottenuto il permesso di inserire, nelle prossime edizioni dei CD-ROM, anche software shareware e freeware prodotto in Italia. Tutti coloro che vogliono essere 'immortalati' su questo supporto eternamente incancellabile (un'esperienza davvero unica, non trovate?) e che desiderano diffondere nel mondo i loro 'capolavori' possono mettersi in contatto con la BBS della PuntoSoft, al numero 0461/926092, anche per 'depositare' i loro programmi in vista dell'iniziativa. Ricordate inoltre che anche Gigabyte sta allestendo un'area dedicata allo shareware Made in Italy su Pegaso, per cui continuate a inviarci i vostri lavori su dischetto (i migliori verranno anche recensiti!).
Per chi volesse invece procurarsi una copia dei CD-ROM della serie Night Owl o Pegasus il numero di telefono e fax (preferibilmente utilizzate quest'ultimo sistema) è questo: 0461/926093.

THE
GAMES
machine
TUTTE
LE NOVITA'
PER IL MONDO PC
E AMIGA

BANG! GULP! POW! BIT!

...BIT?!?

Fra le loro molte definizioni, i computer sono stati chiamati da alcuni "i libri del futuro". Se si considera che i fumetti sono considerati da molti "la letteratura del futuro", risulta del tutto naturale che i fumetti nel computer abbondino... a pensarci bene, però, risulta anche naturale che abbondino i computer nei fumetti.
A pensarci poi ancora meglio, si scopre che la cosa migliore è lasciare che siano gli altri a pensare, limitandosi quindi a leggere con pigro divertimento questo articolo nato dalle lunghe meditazioni e dalle meticolose ricerche d'archivio svolte dai nostri esperti e appassionati di fumetti e computer...

Quando abbiamo iniziato a delineare la struttura di questo articolo, ognuno sembrava avere una sua idea in proposito: *"Parliamo di come il computer si è fatto strada nelle storie a fumetti!"* — diceva uno dei redattori — *"Sì, ma non trascuriamo l'argomento dei fumetti realizzati utilizzando il computer!"* — gridava l'altro — *"E dove li mettete, allora, quei personaggi dei fumetti che sono diventati degli screen-saver o delle bitmap da usare come 'fondale' del desktop?"* — chiedeva un terzo, facendo subito notare che si stava anche trascurando la presenza di *videogame ispirati ai personaggi dei fumetti* così come di *fumetti ispirati a personaggi dei videogame*.

E, intanto, un quarto faceva notare che molte delle immagini GIF presenti 'in line' e 'on disc' sono proprio derivate dai temi e personaggi del settore, e un quinto tentava di parlarci di un paio di CD-ROM dedicati proprio ai fumetti... considerato che anche su Internet ci sono delle aree dedicate all'argomento, e che esistono finanche delle BBS amatoriali che vivono solo di quello o programmatori shareware che trovano addirittura il tempo di realizzare dei programmi di archiviazione pensati per i collezionisti di fumetti... SIGH!

A questo punto avremmo voluto mollare tutto e realizzare un articolo sui programmi shareware per il ricamo e l'uncinetto!

Ma la riunione si sarebbe conclusa con una collezione di bronci e di smorfie trasformandosi in un vero e proprio funerale, e poi — siceramente — vi avremmo privato di uno speciale che aspettavamo di regalarvi da tempo e che forse solo Gigabyte poteva presentarvi in questo modo... quindi, per voto unanime di tutto lo staff di Gigabyte, beccatevi — nelle prossime pagine — tutto ciò che ne consegue... GULP!

1. IL BAMBINO GIALLO
La prima tavola di Yellow Kid viene pubblicata sul supplemento domenicale del quotidiano New York World il 5 maggio 1895, col titolo At the Circus in Hogan's Alley. Il protagonista è un bambino calvo e orecchiuto vestito con un camicione giallo, su cui compaiono i suoi pensieri scritti come in un tradizionale fumetto. Il primo balloon vero e proprio (cioè la "nuvoletta" usata ancor oggi) arriva però il 16 febbraio 1896, assieme agli effetti sonori onomatopeici e altri elementi che contraddistingueranno per sempre il genere dei "fumetti".

2. CRONONAUTA 'A VAPORE'
Buck Rogers nasce nell'agosto 1928 come protagonista di un racconto di Philip Francis Nowlan intitolato Armageddon 2419 A.D. e pubblicato dalla rivista popolare statunitense Amazing Stories. Il passaggio da puro testo a fumetto viene commissionato da John F. Dille, presidente del National Newspaper Service di Chicago, che ne fa disegnare le storie a Richard W. Calkins. La serie si distingue sin dall'inizio per la verosimiglianza scientifica delle storie: Buck è un uomo degli anni '20 colpito da un gas che lo "manda in letargo" per cinquecento anni, e il mondo che trova al suo risveglio rispecchia le previsioni dei futurologi di allora. In cielo volano astronavi a forma di scaldabagno, la gente va in giro con caschi in testa, e le armi da fuoco sono state sostituite da misteriosi "raggi della morte". Nowlan e Calkins azzeccano diverse ipotesi sugli sviluppi tecnologici, come nella famosa striscia numero 100 dell'aprile 1929 in cui si vede una "esplosione atomica" pressoché identica a quella di Hiroshima, che sarebbe avvenuta solo 16 anni dopo, ma di computer non c'è traccia sino a quando la serie non viene affidata a nuovi autori nel 1947.

GIF...FUMETTI
Le immagini di queste due pagine — tratte dalla raccolta GIF GALAXY (recensita su GigaByte v 1.01) — rappresentano un esempio di quello che è possibile trovare 'on line' e 'on disc' in formato GIF (e a volte anche BMP). L'utilizzo di ali riproduzioni è a discrezione dell'utente, naturalmente...

PARTE PRIMA

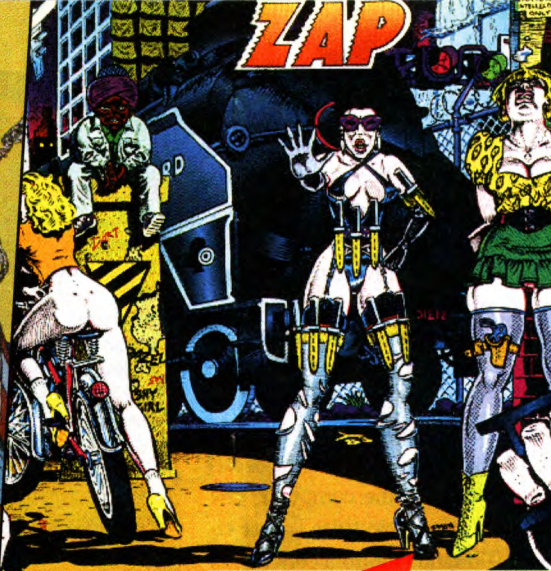
I COMPUTER NEI FUMETTI

Il primo fumetto della storia è considerato unanimamente Yellow Kid[1], creato nel 1895 da Richard F. Outcault. In quelle tavole di computer non si parlava nemmeno per sbaglio, così come in Buck Rogers[2] (1929) e in Flash Gordon[3] (1934), che rimangono tuttavia le serie di fantascienza più innovative e fantasiose sul mercato per vent'anni abbondanti.

Il concetto di "elaboratore elettronico" si diffonde infatti solo nella seconda metà degli anni '50, durante l'appassionante corsa allo spazio che vede contrapporsi Stati Uniti e Unione Sovietica nel tentativo di raggiungere prima l'orbita terrestre e successivamente la Luna e gli altri pianeti del Sistema Solare. In quel periodo tutto il mondo familiarizza con i concetti di base dell'astronautica e delle discipline connesse: propulsione a reazione, astronomia e, fra le molte altre, anche l'informatica.

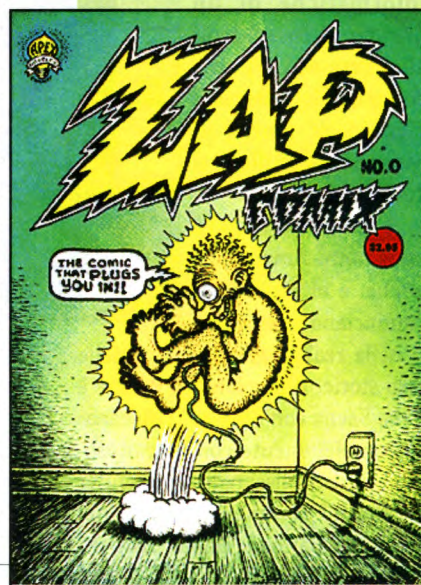
Non a caso la prima serie a fumetti a presentare computer realistici o per lo meno plausibili è Jeff Hawke[4], che dal 1955 racconta le avventure di un pilota collaudatore della Royal Space Force britannica. Da quel momento in avanti i computer cominciano a comparire un po' dappertutto, dalle storie per bambini di Topolino a quelle softcore di Barbarella[5] , in cui compaiono persino calcolatori maniaci, che non mancano di importunare la protagonista.

Il grande boom della microelettronica "civile" avviene a metà degli anni '70. La gente può finalmente usare calcolatrici tascabili e orologi digitali[6], nonché spassarsela con i rivoluzionari "cervelli elettronici" dotati di tastiera[7] . Nello stesso periodo i fumetti prendono strade del tutto nuove: a fianco delle storie tradizionali pensate per i ragazzi e il grande pubblico, in Europa si sviluppa la scuola franco-belga di Métal Hurlant[8], mentre negli Stati Uniti nascono i ***fumetti underground*** (vedi box qui a destra), lanciando fumetti

facile

FUORI DI TESTA E FUORI... LEGGE!

Zzap! è una gloriosa e ormai scomparsa rivista italiana di videogiochi. Zap invece è stata la prima rivista di fumetti underground statunitense, prodotta dall'autore indipendente Robert Crumb (vedi immagini sopra e sotto il box).

I fumetti underground erano caratterizzati da forte impegno politico, temi "scomodi" come sesso e droga e uno stile grafico molto particolare, che derivava anche dal fatto che molti autori non sapevano nemmeno come tenere in mano una matita oppure lavoravano sotto l'influsso di sostanze stupefacenti. In un fumetto underground si poteva trovare di tutto, da Paperino alcolizzato all'indirizzo privato di qualche politico cui spedire "escrementi, gatti morti o quel che volete".

Naturalmente questo genere di fumetti non si trovava facilmente nelle edicole, ma aveva ugualmente un grande seguito soprattutto fra i giovani. Ormai i veri underground comix sono stati per lo più soppiantati da lavori commerciali realizzati per i nostalgici, ma in Italia si possono ancora trovare discreti esempi del genere sulle pubblicazioni di certi centri sociali o su riviste "alternative" come Decoder. Piccola curiosità: l'ex-fumettaro underground Dennis Kitchen, autore/editore della testata Mom's Homemade Comix è attualmente uno dei programmatori di punta della Activision assieme al fratello Gary.

Focus On...

3. CINESI SPAZIALI VS SCIENZIATI PAZZI

Flash Gordon debutta il 7 gennaio 1934 sui quotidiani statunitensi per opera di Alex Raymond, proponendo un nuovo stile di fantascienza che mischia il mondo di Tarzan con quello di Buck Rogers, aggiungendo una punta di mitologia nordica. La storia vede un tipico ragazzone americano finire assieme a una giovane donna (Dale Arden) nelle mani dello scienziato pazzo Zarkow, che li carica su un razzo con cui intende scagliarsi contro un meteorite che minaccia la terra. Le cose non vanno però come previsto, e i tre si ritrovano sulla superficie del pianeta Mongo, governato dal tiranno di fattezze orientali Ming. Anche in questo caso abbondano le astronavi a forma di stufa, ma non c'è ombra di elettronica in nessuno dei "dispositivi atomici" di cui è costellata la storia.

4. I FUMETTI DI NOSTRADAMUS

Le storie di Jeff Hawke, ideato dallo scozzese Sydney Jordan, uniscono a trame e situazioni tipicamente fantascientifiche una plausibilità tecnica unica, frutto della passione degli sceneggiatori per l'esplorazione spaziale. Il protagonista è infatti un "comune" ufficiale astronauta alle prese con "comuni" astronavi, apparecchi e problemi quotidiani, come per esempio quello di districarsi nella burocrazia dell'ufficio statale che finanzia le sue imprese. Tanto realismo ha permesso agli autori di prevedere numerosi sviluppi tecnologici e avvenimenti. Nella striscia pubblicata dal Daily Express il 21 novembre 1959 viene per esempio descritto minuziosamente lo sbarco della prima missione umana sulla Luna... praticamente identica (anche nella data, "spostata" di sole due settimane) alla vera impresa di Armstrong e compagni, che sarebbe avvenuta solo dieci anni dopo!

5. BELLEZZA INTERSTELLARE

Creata nel 1962 da Jean Claude Forest, Barbarella è una ragazza del futuro che vaga per l'universo in cerca di divertimento ed emozioni. Politicamente impegnata ma caratterizzata da una moralità non esattamente integerrima, la fanciulla ha suscitato a suo tempo veri e propri scandali sia nella sua versione a fumetti che in quella cinematografica. Dalla serie è stato infatti tratto nel 1967 un film interpretato da Jane Fonda cui partecipa anche Ugo Tognazzi. Psichedelico.

6. ELETTRONICA DA RICCHI

Per i distratti e per chi non c'era, vale la pena di spiegare di cosa stiamo parlando. Le prime calcolatrici erano aggeggi spessi tre centimetri, senza memorie, variabili o alcuna altra diavoleria cui siamo abituati oggi. La funzione più avanzata di cui erano capaci era l'incredibile "radice quadrata", che in caso di numeri di molte cifre (beh, il massimo erano otto...) poteva impiegare anche mezzo secondo per calcolare il risultato. Il bello è che oggetti del genere arrivavano a costare l'equivalente di 300.000 lire di oggi. Ancor più divertenti erano gli orologi da polso, che avevano le stesse funzioni di quelli che adesso si trovano anche nelle patatine ma in compenso erano grossi scatolozzi neri e decisamente brutti a vedersi. Poiché il display impiegava LED rossi che consumavano "enormi" quantità di energia, per risparmiare le batterie i numeri non erano sempre accesi, ma dovevano essere visualizzati premendo il quadrante con un dito. Oggetti simili erano veri e propri status symbol, e anche se oggi possono far sorridere, alcuni collezionisti stanno cominciando a raccoglierli come pezzi di modernariato.

7. SI RIVOLGA AL 'CENTRO MECCANOGRAFICO'

Se pensate che il vostro 286 di tre anni fa sia una vecchia carcassa, vi consigliamo di ripensare ai mitici centri meccanografici della vostra infanzia, o per lo meno a quei computer a forma di armadio e pieni di lucette lampeggianti che si vedono nei vecchi film di spionaggio o di fantascienza. Fra le meravigliose caratteristiche di quei così spiccavano l'assenza del monitor e della tastiera. Tutte le comunicazioni fra l'operatore e la macchina avvenivano allora tramite schede di cartoncino che, perforate con un punzone in un punto piuttosto che in un altro, permettevano di inserire istruzioni e ricevere i risultati dell'elaborazione.

"adulti" con temi legati all'esplorazione spirituale, la politica o la critica sociale. Un soggetto ricorrente è il rapporto fra l'individuo e la Società, e gli autori ricorrono spesso ad ambientazioni fantascientifiche in cui le giornate sono controllate da computer di volta in volta spietati, completamente pazzi o semplicemente guasti.

Gli anni '80 vedono infine la diffusione degli home computer, che arrivano davvero in tutte le case ridimensionando molto il concetto di onnipotenza de *Il Compiuter* accettato da molti per semplice ignoranza. Dopo aver perso serate su serate a programmare su un VIC-20[9] giochini primordiali come i celeberrimi "indovina il numero" o "campo minato", il grande pubblico capisce che macchine come l'HAL 9000[10] di 2001: Odissea nello Spazio non nasceranno che tra molti, moltissimi anni, e questa nuova coscienza informatica si riflette anche nel mondo dei fumetti. Il personaggio del computer capace di parlare, leggere, scrivere, far di conto, prendere decisioni, trovare soluzioni e preparare anche il caffè viene così ridimensionato, mentre nascono intere serie dedicate alla difficoltà di far funzionare i PC come dovrebbero. Una di queste è per esempio ManLogic, pubblicata dal mensile inglese Your Computer, che racconta le sciagure informatiche di un gruppo di cavernicoli alle prese con il primo computer della storia, il circolo di pietre di Stonehenge. Silicio al 100%.

I computer però ogni tanto funzionano anche, e alcuni autori cominciano a impiegarli nella realizzazione pratica delle loro storie. Il pioniere del genere è Mike Saenz con Shatter[11], disegnato completamente con Macintosh, ma i fumetti disegnati al computer diventano veramente famosi nel 1990 con Batman: Digital Justice[12] di Pepe Moreno, che ottiene un notevole successo nonostante la sceneggiatura dozzinale.

Entrato ormai a far parte della vita quotidiana di tutti noi, negli anni '90 il computer più che un personaggio è diventato un elemento come un altro nella mag-

facile

IL RITORNO DEL CAVALIERE OSCURO

Batman: Digital Justice è quel che gli appassionati chiamano una "graphic novel", cioè una storia autoconclusiva realizzata direttamente per la pubblicazione in volume. La storia — illustrata da Pepe Moreno utilizzando Color Studio su Macintosh — è ambientata in una Gotham City del futuro, interamente controllata da sistemi elettronici di cui si impossessa proditoriamente un'Intelligenza Artificiale creata un secolo addietro dal Joker. La minaccia fa scattare i sistemi informatici dell'ormai abbandonata Batcaverna di Batman, che trovano un degno successore al famoso supereroe e lo aiutano nella lotta contro il Joker Virus. Questa si concluderà all'interno di una rete di computer, in cui il protagonista viene "digitalizzato" come accadeva nel vecchio film della Disney Tron. La caratteristica principale del racconto è di essere interamente disegnato in (non proprio splendida) computer graphics, principalmente tramite software pittorico a colori — aggiungendo qualche effetto 'tridimensionale' col software adatto (per i più curiosi, i pacchetti utilizzati all'epoca da Pepe Moreno sono stati ImageStudio, Pixel Paint e Studio/8, tutti per Macintosh — vedi immagini a corredo).

gior parte delle serie a fumetti. A cento anni dai fratelli Lumière, nessuno si stupisce più se Paperino entra in un cinema; allo stesso modo, sono bastati pochi decenni per fare entrare macchine incredibili come i calcolatori nell'immaginario collettivo e trasformarle in semplici elementi di scena, alla stregua di un sacco di patate, quattro bicchieri o una finestra aperta.

A restituire un po' di mistero e magia al computer nei fumetti ha contribuito negli ultimissimi tempi la diffusione del concetto di realtà virtuale, che ha permesso agli sceneggiatori di esplorare nuove strade narrative. Un esempio è la serie italiana Virtual Heroes, dove un gruppo di agenti speciali affronta complicate missioni spionistiche sfruttando al meglio attrezzature di telepresenza e sistemi di simulazione.

Qui sotto: ecco come un vecchio fumetto rinasce a nuova vita grazie all'intervento su computer — I vecchi fumetti della Harvey Comic Books (come Casper il Fantasma) vengono 'letti' da uno scanner come disegni al tratto, 'ripultiti' con PhotoShop, salvati in TIFF e poi colorati su una workstation Targa...

BALLOON HELP
Gli aiuti a fumetti

Potevamo tralasciare l'ormai notissimo sistema di 'aiuti' interattivi costruito intorno al concetto di 'nuvoletta' tanto caro ai fumettofili?
Il più classico è divenuto ormai quello nato assieme al System 7 dell'Apple Macintosh, che sempre più spesso viene adottato dal software a vari livelli e che — per fortuna — può essere attivato o disattivato a piacimento.

PARTE SECONDA

I FUMETTI NEI COMPUTER

Il 1982 fu un anno speciale per gli home computer: come per magia il mondo si era accorto della loro esistenza, e milioni di persone avevano comprato un Apple II, un Commodore 64 o uno ZX Spectrum da tenere a fianco delle allora diffusissime console Intellivision e Atari VCS. I videogiochi potevano finalmente sperimentare formati alternativi alle riciclatissime battaglie spaziali, e al CES[12] estivo di Chicago furono presentati numerosi programmi innovativi.

Uno di essi era B.C. Quest for Tires della Sierra On-Line, tratto dalle strip di Johnny Hart e capostipite dei videogiochi ispirati a fumetti famosi.

Il grande successo del titolo, che ebbe un seguito tre anni dopo con Grog's Revenge, spinse molte altre software house a cimentarsi nell'impresa, e nacquero così dozzine di programmi che si avvalevano della presenza di qualche famosa star della pagina stampata.

E' davvero impossibile ricordare in questo poco spazio tutti i titoli di rilievo, ed è forse meglio citare solo i più significativi. La Ultimate, nota per le sue avventure dinamiche in isometria come Alien8, realizzò il primo di una lunga serie di titoli dedicati a Batman, che raggiunse a sua volta il culmine del successo nella versione del 1989 creata dalla Ocean in concomitanza col primo film diretto da Tim Burton. La rivista inglese 2000 AD è invece specializzata nello spingere in tutti i modi i suoi personaggi postatomici, e l'intero "universo" composto da

8. HEAVY METAL
La rivista Métal Hurlant è stata pubblicata dal 1974 al 1987 in Francia, e dal 1977 negli Stati Uniti col nome Heavy Metal. Fondata dai disegnatori Philippe Druillet e Jean Giraud (più noto col nome d'arte Moebius), si basava sul concetto di lasciare completamente liberi gli autori, che potevano così sbizzarrirsi a creare storie visionarie e ambientazioni particolarissime. Dallo stile unico che caratterizzava la rivista sono nati parecchi capolavori della cultura contemporanea, come il look dei film Blade Runner e Tron, le opere d'arte di H.R. Giger (quello di Alien, per intenderci) e molto altro ancora. In Italia le storie di Métal Hurlant sono state pubblicate da Alterlinus, AlterAlter e, ovviamente, Métal Hurlant.

9. ORA CHE CE L'HAI DIMMI CHE CI FAI
Ricordate il mitico VIC della Commodore? Lanciato nel 1981, è stato insieme allo ZX81 della Sinclair uno dei pionieri dell'informatica domestica nel nostro paese. Le sue specifiche tecniche, considerate all'epoca "sovradimensionate", comprendevano 5 K di RAM, otto colori e un chip sonoro allucinante. Sempre meglio dello ZX81, che di memoria aveva solo 1 K, efficacemente supportata da video in bianco e nero e totale assenza di generatori audio.

10. POO...POO... POOO... PAM PAM! (TUM TUM, TUM TUM...)
2001: Odissea nello Spazio è stato realizzato da Stanley Kubrick nel 1968 ed è il primo film di fantascienza realistico della storia del cinema. Il cuore di una plausibilissima astronavona diretta verso Giove è il super computer HAL (sarà un caso, ma le tre lettere che ne compongono il nome sono proprio quelle che precedono le tre di "IBM"), che un bel giorno decide di eliminare i membri umani della missione dimostrando di avere sviluppato intelligenza propria. Fortunatamente, il peggio che possono fare i veri computer è andare in crash nel bel mezzo di un lavoro importante, e anche per questo ci sentiamo di consigliare la visione del film, specie su un grande schermo.

Qui a sinistra: *Red Hook* è un simpatico gioco shareware per PC dove i fumetti rappresentano i commenti umoristici dei personaggi-giocatori.

11. DETECTIVE DEL FUTURO
Pubblicato nel 1985 sull'ultimo numero della rivista inglese Big K, il fumetto Shatter racconta delle avventure di un poliziotto del futuro in un mondo sin troppo simile a quello di Blade Runner. La sceneggiatura era opera di Peter B. Gills, e il programma usato per disegnare era il vetusto Mac Paint.

12. IN FONDO A DESTRA...
CES non è una mezza parolaccia, ma l'acronimo di Consumer Electronic Show. Si tratta della più grande fiera di elettronica del mondo, che si svolge due volte all'anno negli Stati Uniti. Fino a quest'anno una sua vasta parte era dedicata ai videogiochi, cui viene ora riservata una manifestazione specifica.

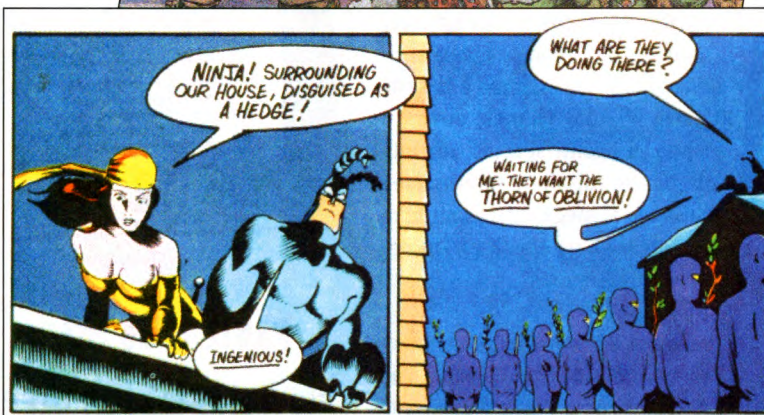
13. MR ADVENTURE
Vera e propria eminenza grigia del mondo dei videogiochi, Scott Adams ha iniziato la sua carriera importando in Europa le avventure testuali e semigrafiche realizzate negli U.S.A., dove vivevano autori decisamente più in gamba di quelli "nostrani". Dopo aver ottenuto notevoli successi con titoli come Voodoo Island o The Count, Adams si trasferì negli Stati Uniti per fondare la Adventuresoft, una software house specializzata nella realizzazione di programmi tratti da fumetti, serie televisive o film (valga per tutti l'osceno Le Avventure di Buckaroo Banzai oltre l'Ottava Dimensione).

14. OPERA OMNIA
Scritto dall'esperto di fumetti di fama mondiale Franco Fossati, il Dizionario Illustrato Mondadori del Fumetto è probabilmente la migliore opera di riferimento disponibile in lingua italiana, e senz'altro uno dei libri più aggiornati sull'argomento. Proprio per mantenere l'aggiornamento e la completezza che la contraddistingue, nella nuova edizione dell'opera tutte le voci dedicate a un personaggio (e ce ne sono migliaia!) saranno dotate di un'appendice in cui vengono elencate tutte le sue apparizioni sotto forma di videogame, gioco o giocattolo curata dal giornalista di settore Fabio Rossi.

Judge Dredd, Strontium Dog, Rogue Trooper, Slaine, Torquemada e compagni è stato rappresentato più volte in forma digitale.

I giochi d'avventura tratti da comics hanno avuto invece la loro patria negli Stati Uniti, dove Scott Adams[13] dedicò ai personaggi Marvel un'intera collana intitolata QuestProbe, in cui vennero presentati nell'ordine Hulk, l'Uomo Ragno, i Fantastici Quattro e molti altri ancora. Adventure molto più fedeli alle serie da cui erano tratte venivano invece realizzate in Francia, dove case come la Infogrames si limitavano a digitalizzare i disegni originali, aggiungere una piccola sovrastruttura a scelta multipla (tipo "Premi 1 per buttarti dalla rupe, 2 per buttare il tuo avversario o 3 per buttare via il gioco") e una colonna sonora, e sbattere il tutto su tre o quattro dischetti. Il titolo più famoso in questo genere fu I Passeggeri del Vento, tratto dal capolavoro di François Burgeon, ma l'operazione venne ripetuta molte volte anche con materiale "straniero" come nel caso di Le Declic, tratto dalla storia di Milo Manara Il Gioco e recentemente riproposto in versione CD-ROM.

Ed è sempre in Francia che hanno avuto la loro trasposizione digitale anche altri personaggi nazionali come Tin Tin e Asterix.

Naturalmente ogni Paese ha i suoi idoli, così nel 1987 è uscito per esempio in Spagna un gioco dedicato agli strampalati agenti segreti Mortadelo y Filemon. L'Italia non è da meno, tanto che la Simulmondo ha lanciato intere serie di videogiochi dedicate a personaggi nazionali come Dylan Dog, Tex e Diabolik distribuite nelle edicole come le serie da cui sono tratte. La ormai scomparsa Genias di Bologna aveva dato invece alla luce un Nathan Never digitale, e non mancano gli esempi di personaggi nati specificamente per il mercato del fumetto interattivo, come il deludente Striker della genovese Dynabyte.

Come già detto, questa panoramica non può che dare un'idea sommaria del vasto mondo dei fumetti su computer. L'argomento tuttavia è tanto vasto e interessante da essere persino inserito nell'imminente riedizione del serissimo Dizionario Illustrato Mondadori del Fumetto[13].

PARTE TERZA

JOYSTICK & KANJI

Se i videogiochi tratti da fumetti abbondano in Occidente, in Giappone la situazione è ancora più complessa e interessante. In un paese in cui vengono venduti ben 5 milioni di manga[15] ogni giorno e i ragazzi arrivano al punto di fare code di oltre 10 ore per acquistare i videogame di maggior richiamo il giorno stesso della loro uscita nei negozi, il rapporto fra software e fumetti è decisamente intricato.

Tutte le principali serie su carta hanno naturalmente una o più versioni elettroniche. Per fare un esempio, il notissimo Doraemon[16] è ormai comparso in quasi 100 programmi differenti, da giochi d'azione tradizionali a titoli educativi che vengono suggeriti dalle scuole per supportare l'apprendimento dei kanji[17].

Il supereroe super-deformed[18] Anpanman gli contende il primato, tanto da essere apparso persino come "guest star" in parecchi videogiochi di personaggi "concorrenti".

Fin qui tutto normale, ma le cose si complicano quando qualche videogame ottiene un particolare successo, e viene così trasformato in manga. Fra i casi più noti ricordiamo il famoso gioco di ruolo della Nintendo Legend of Zelda (disegnato da Shotaro Ishimori, autore di famose saghe fantascientifiche come Cyborg 009), il beat 'em up Fatal Fury (di Ken Ishikawa, papà di Jetta Robot) e naturalmente Street Fighter II. Nella maggior parte dei casi le storie a fumetti rivelano eventi e caratteristiche del tutto assenti nei giochi originali, che i fan però apprezzano, memorizzano e pretendono di ritrovare sul video.

Il risultato? Nell'immancabile nuova versione del videogioco vengono riportati i nuovi particolari, il manga aggiunge altro materiale, il videogioco esce in una nuova versione e così via, in un circolo eterno da cui possono nascere "mostri" come la saga di Ghost Hunter o il più famoso Patlabor, che ha generato

15. IL GIAPPONESE FACILE (LEZIONE UNO)
Manga in giapponese vuol dire "fumetto". Già che ci siamo vi ricordiamo che i mangaka sono gli autori di fumetti, gli anime i disegni animati e la frase Furitsuzuku node, michi ga warukute komarimasu significa "Sono contrariato che la strada sia rovinata per le continue piogge".

16. CON UN CAMPANELLO AL COLLO
Il gatto robot Doraemon è stato creato nel 1970 da Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko, che lavorano sotto lo pseudonimo comune di "Fujiko Fujio". Le sue storie rivolte ai bambini raccontano dell'amicizia nata fra lo strano personaggio (viene dal XXIII secolo, ha un'elica piantata in testa e può viaggiare nel tempo) e il giovane Nobita, che viene coinvolto in fantastiche avventure. Molto seguito anche dagli adulti, Doraemon è recentemente diventato la mascotte del computer per la prima infanzia Piko della Sega, sul quale compare in numerose applicazioni educative.

17. HIRAGANA & KATAKANA
Le strane parole del titolo indicano i due "alfabeti" di base del giapponese, composti da 92 simboli-base che si possono modificare per formare suoni particolari. La lingua scritta è però formata anche da diverse migliaia di kanji (ideogrammi): per leggere la maggior parte di un normale quotidiano è sufficiente conoscerne 4.000 circa, ed è quindi comprensibile la grande importanza che viene attribuita a giochi e sistemi alternativi per memorizzare questa enormità di simboli.

18. PICCOLO... PIU' PICCOLO!
Lo stile di disegno super-deformed (abbreviato in SD) viene normalmente usato nelle storie a fumetti per bambini o quando un autore vuole parodiare qualche personaggio famoso. In questo caso il soggetto viene rappresentato con una testa più grande del resto del corpo, occhioni giganteschi, piedi enormi ed espressione infantile. L'effetto è tanto più esilarante quanto la "vittima" è normalmente seriosa: fra i casi più eclatanti ci sono gli SD Gundam, comparsi più volte nei videogame della Banpresto.

19. >WHAT IS A GRUE?
No, la Infocom non è "quella di Return to Zork". O meglio: è quella, ma nel periodo in questione era soprattutto "quella di Zork", e di Wishbringer, Lurking Horror e una quantità di altre avventure di solo testo che riuscivano a vendere molto più dei normali giochi d'azione. Il loro successo era tale da rendere la Infocom una delle principali software house al mondo, per cui lavoravano i principali esperti di linguistica e di intelligenza artificiale delle università statunitensi. Gli Infocomics facevano parte di uno studio per trovare nuove forme di narrazione che si rivelò decisamente fallimentare e diede l'inizio alla lenta disfatta dell'azienda.

BACK... IN A FLASH!
Ecco alcuni schermi (in alto vicino al box relativo le schermate iniziali) del nuovo fumetto-gioco apparso in edicola.

PARTE QUARTA

ALTRI FUMETTI E ALTRI COMPUTER...

Oltre 15 anni di informatica personale hanno infine dato origine a una gran quantità di strani programmi legati in un modo o nell'altro al variegato mondo dei fumetti. Nel 1988 la Infocom[19] lanciò per esempio gli Infocomics, fumetti elettronici in grafica vettoriale animata in cui era possibile cambiare "punto di vista" e osservare gli eventi calandosi nei panni dei vari personaggi. La Activision rispose con Comics, una sorta di avventura grafica in cui il giocatore impersonava uno sfortunato agente segreto e l'azione si sviluppava in una serie di "vignette" che apparivano l'una di fianco all'altra sullo schermo.

Un altro eroe dei fumetti su video fu Red Hawk, supervigilante inglese comparso in due titoli per Spectrum (famosissimo il primo, intitolato Kwah!) che riuscivano a essere davvero identici a una strip di tre vignette per schermata, in bianco e nero proprio come le storie pubblicate dai quotidiani d'Oltremanica. I possessori di Commodore 64 poterono invece beneficiare di Garfield Construction Kit, un programma che forniva personaggi, scenari, balloon e persino le frasi ricorrenti della strip di Jim Davis. Tutto quel che si doveva fare era assemblarli all'interno di una griglia già pronta, e in meno di un minuto si riuscivano a ottenere intere pagine che non avevano nulla da invidiare agli originali, così come del resto accadeva negli anni precedenti con lo stesso programma sull'altrettanto storico Apple][.

In tempi più recenti la diffusione delle BBS ha fatto nascere come funghi dozzine e dozzine di banche dati specializzate nel campo dei fumetti. Con una telefonata si può accedere a conferenze fra appassionati che possono raccontarvi la cronologia degli scontri fra l'Uomo Ragno e i vari Goblin, fornire l'elenco completo delle convention dedicate ai vostri personaggi preferiti o la traduzione del manga appena comprato. Ci sono BBS dedicate esclusivamente all'argomento (e quindi frequentate telematicamente da collezionisti) che ospitano archivi infiniti e aggiornatissimi sulle quotazioni di tutti i fumetti prodotti dall'inizio del secolo a oggi, oppure mettono a disposizione l'ultima versione dei programmi di pubblico dominio per archiviare le vostre migliaia di comics. E naturalmente sovrabbondano le raccolte di immagini in formato GIF come quelle che vi abbiamo presentato a corredo di questo articolo.

Insomma, 'fumetti e computer' è stata, è ancora e probabilmente sarà sempre di più un'accoppiata vincente...

PARTE QUINTA

LO SHAREWARE PER I 'FUMETTARI'

Abbiamo sempre detto che il mondo shareware e la telematica in particolare riservano molte sorprese anche ai più esperti, e l'argomento fumetti non rappresenta certo una eccezione all'abbondanza di materiale reperibile in rete o sui CD-ROM.

Come spesso accade, però, quantità non vuol dire qualità — o meglio, è molto facile incappare in cose piuttosto squallide.

Ma, per fortuna, esistono anche informazioni e prodotti preziosi soprattutto 'on line'.

Per darvi qualche indizio utile proveremo a farvi una panoramica di ciò

IN EDICOLA, MA PER GIOCO...

L'esperienza della Simulmondo con la serie dei 'fumetti interattivi' che ha visto ospiti personaggi illustri come Tex, Dylan Dog e Diabolik, sembra aver ispirato un filone di 'giochi fumettistici' da edicola: probabilmente molti di voi si saranno già accorti della felice iniziativa della casa editrice Comic Art, che — rimboccandosi le maniche — ha deciso di 'informatizzare' da sè alcuni dei suoi personaggi, trasformando le loro avventure in giochi per PC. Eroi che già da tempo ci raccontano le loro avventure inchiostrate dalle pagine di questa mitica casa editrice, prenderanno da ora 'vita' anche sui nostri monitor.
Ci siamo quindi presi la briga di dare uno sguardo per voi al loro numero uno, dedicato come è giusto che sia ad un grande eroe senza tempo, Flash Gordon.
'Il rapimento di Dale' è il titolo di questo primo episodio che, come è facile aspettarsi, ci calerà nei panni del mitico paladino spaziale.
Eroe impegnato, per questo suo esordio informatico, nel tentativo di riprendersi la sua adorata dalle grinfie dell'itterico Ming, dopo un non proprio morbido atterraggio sull'asteroide in rotta di collisione con la terra. Questa è la trama che dovremmo conoscere più o meno tutti, passiamo allora al gioco vero e proprio.
Il programma, dopo il titolo e i crediti iniziali, ci riassume la succitata storia con alcuni frame, digitalizzati dal fumetto originale, per poi lasciarci definitivamente alle presa con l'avventura. Avventura che prende le sembianze di un'adventure animata a scorrimento orizzontale, tanto per capirci priva della possibilità di muoversi in profondità, con 256 colori e musiche per AdLib o Soundblaster, giocabile tramite tastiera o tramite mouse.
Partiamo dalle note positive: tecnicamente abbiamo riscontrato un'ottima cura spesa nella realizzazione grafica del personaggio e soprattutto nella sua animazione e in generale poi un buon disegno dei fondali. Non altrettanto soddisfatti ci ha lasciato però la profondità con cui è stata sviluppata trama dell'episodio. Anche considerando che la storia di Flash Gordon è quella e quindi c'è poco da fare, e pur considerando che probabilmente questo episodio deve essere collocato come un frammento all'interno di una storia più vasta che ci terrà compagnia per parecchi mesi, il tutto risulta essere un po' troppo lineare e semplice sia negli enigmi che nelle interazioni con gli altri personaggi del gioco. Non possiamo fare a meno quindi di far notare che il gioco soffre di poca profondità e poca longevità, anche per un prodotto da edicola — un Flash medio infatti potrebbe essere troppo 'un flash' a raggiungere la sua Dale, e in generale se ne ha una sensazione di eccessiva superficialità. Sarebbero bastati alcuni enigmi in più, magari qualche collegamento segreto al termine dei vicoli ciechi, o piuttosto alcuni combattimenti aggiuntivi o delle sessioni di dialogo con più opzioni per allungarne un po' la vita. Siamo comunque certi, vista la sostanza del problema, che questa collana della Comic art crescerà qualitativamente con il passare dei mesi, ai livelli cui ci ha abituato questa casa editrice nel mondo del fumetto.
E, visto che oltre a Flash Gordon sono in calendario Mandrake, l'Eternauta e Yellow Kid, abbiamo di che stare in sordina. Non resta dunque che aspettare: riusciranno i nostri eroi... ?

che è venuto fuori da una breve ricerca condotta tanto per via telematica quanto sugli archivi 'off line' dei CD-ROM di shareware vario.

Software per collezionisti

Una categoria abbastanza diffusa di programmi è rappresentata dagli archivi software per collezionisti di fumetti: si va dallo squallidissimo e spartano COMICS NOTEBBOK (COMICNB.ZIP) al più completo e quasi professionale The Comic Books Fanatic Database (CBFD98.ZIP), che oltre a tutte le funzioni che ci si aspetterebbe da un software di archiviazione (ricerche, stampe, report, ecc.) offre perfino un 'quiz' sul mondo dei fumetti (alcune domande hanno messo in crisi persino i nostri 'esperti' di redazione).

BBS dedicate ai fumetti

Il file più interessante in proposito — 4CN0794.ZIP — raccoglie documentazione e file 'di servizio' per 'affiliarsi' alla rete 4ColorNet americana... perché uno dovrebbe affiliarsi, direte voi?

Ebbene, a quanto pare questa rete di BBS è interamente dedicata al mondo dei fumetti, e quindi ha delle aree-conferenza dedicate esclusivamente dedicate, come ad esempio: MARVEL, DC COMICS, IMAGE, MALIBU, ALTRI. Ma la cosa non si ferma qui, perché troviamo anche aree in cui si parla dei film, cartoni animati, giochi di ruolo, videogiochi, e qualsiasi altra cosa dedicata ai fumetti, così come è facile contattare collezionisti per scambi di'merce' preziosa oppure ottenere informazioni particolari su argomenti correlati.

Il nodo principale (l'host) e Daily Planet BBS, e sul file che abbiamo trovato (aggiornato a luglio 1994) risultano 'agganciate' altre sette BBS, purtroppo tutte americane. Speriamo che qualche Sysop italiano appassionato di fumetti si decida a contattare i nostri amici statunitensi per aprire un nodo nel nostro Paese.

Fumetti e Internet

Inutile dire che sulla Rete si parla ANCHE di fumetti (di COSA non si parla?) ed è possibile trovare gruppi USENET che gestiscono e mantengono vive anche aree ultra-specializzate come quelle dei Manga e degli Anime giapponesi (troviamo infatti due directory relative anche sul CD-ROM Internet Info di cui si parla in questo numero) dove ad esempio trovate traduzioni di alcune serie famose ma soprattutto dibattiti veramente interessanti.

HYPER BALLOON: IMPERDIBILE!

Fumetti, tutti li leggono, chi quelli più raffinati, chi quelli meno, ma tutti, proprio tutti prima o poi hanno avuto per le mani quei fogli inchiostrati e magari ne hanno sentito l'irresistibile fascino. Tuttavia solo pochi possono dirsi veri esperti, ma cosa può fare l'uomo della strada per avvicinarsi a questo mondo così semplice in apparenza ma poi così complesso nella realtà? Semplice procurasi questo programma tutto nostrano, HYPER BALOONS di Giulio Pons, (oltretutto è un programma di pubblico dominio) che vi introdurrà, tramite un semplice ma comodo ambiente ipertestuale, a questo fantastico mondo.

Potremo leggere una breve storia di quest'arte, una digressione sul linguaggio usato in questo media oppure consultare un elenco alfabetico dei personaggi più importanti che hanno popolato e/o popolano tuttora i fogli degli albi. Troveremo così che il papà di Barbarella fu, per esempio, il disegnatore francese Jean-Claude Forest e che in Italia ne vedemmo (io non proprio!) le curve sul mensile "Linus" a partire dal 1967. Oppure 'scoprire' che 'la prima' dell'uomo pipistrello avvenne sulle pagine del n.27 di "Detective Comics" nel 1937. Sono citati eroi di prima grandezza ma anche eroi ed eroine di contorno, così Eva Kant, la bella complice di Diabolik, trova spazio solo nel testo del suo ben più celebre compagno. Così via, di connessione in connessione, per un totale di quasi cento personaggi, da Dylan Dog ad Orazio da Paperina a Legs Weaver in una splendida passerella ipertestuale di mitici eroi. In generale sul programma non c'è molto da dire; è un programma DOS che installato occupa circa 550K compresi tutti gli archivi, necessita di un mouse e viene fornito con un utility in grado di suonare file MOD in sottofondo. Una volta caricato le opzioni disponibili vi consentono di stampare la pagina attiva oppure una singola riga, effettuare ricerche sul testo oppure, in alcuni casi, di visualizzare delle immagini.

La versione registrata promette un maggior numero di archivi e una maggior profondità per sole 15.000 lire. Un'ultima cosa, se per caso doveste essere in possesso di informazioni o immagini sui personaggi mancanti in questa collezione, potrete comunicarle all'autore e ricevere così la versione completa (gratuitamente supponiamo!) ed essere citato nei ringraziamenti. Esperti 'fumettisti' fatevi vivi il file è HYBA.ZIP su Pegaso.

Immagini, immagini, immagini!

Beh, lo avete visto nelle pagine precedenti: basta spulciare le directory di immagini GIF di qualsiasi collezione e... voilà, ecco che sbuca fuori qualche copertina di Spider Man o qualche striscia di Wolverine.

Gli appassionati dotati di scanner a colori si divertono sicuramente come matti ad 'uploadare' le loro scansioni sugli archivi telematici per la gioia di tutti i fumettari 'telematici'.

Fumetti Interattivi

Un paio di mesi fa avevamo messo le mani su un fumetto elettronico interattivo (beh, quasi) ma il file non è sopravvissuto abbastanza da finire su queste pagine e — soprattutto — su Pegaso. Beh, poco male — se dovessimo ritrovarlo ve ne comunicheremo senz'altro il nome.

Altro Materiale

Provate a leggervi il box su Hyper Balloon (HYBA.ZIP) — scoprirete perché vi abbiamo detto che in giro sitrova di tutto.

HYPER BALLOON

Ecco qui sotto alcune immagini della versione freeware di Hyper Balloon,il sorprendente 'ipertesto sui fumetti' completamente Made in Italy (vedi box a sinistra).

Cybersix.

Creato dall' argentino Carlos Trillo, il fumetto Cybersix è diventato popolarissimo in Italia sulle pagine del settimanale Skorpio. Cybersix nasce nella foresta brasiliana dalle mani di uno scienziato nazista, che fa esperimenti di laboratorio creando esseri artificiali in serie. Lei ne esce imperfetta, ma diventerà la protagonista di una serie infinita di avventure. E' una donna travestita da uomo, che raccoglie in sè le principali doti dei più famosi eroi dei fumetti. Ha una doppia identità come Superman . Salta sui tetti e vede nel buio come Batman . Indossa la calzamaglia di Diabolik e,come Dracula, il mantello nero per andarsi a nutrire del suo fluido vitale: che naturalmente succhia nottetempo dal collo dei suoi simili.

INDICE PERSONAGGI

Stampa riga stampa Pagina Ricerca ripeti riCerca ESCi Informazioni

N.B. Si ringrazia la Mélange di Milano per aver fornito il materiale descritto.

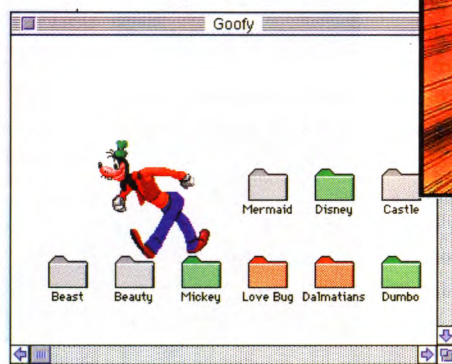
SCREEN HEROES

Quando il fumetto ti salva lo schermo...

Hanno invaso i videogame, sono entrati nei CD-ROM, e adesso dovrete sopportare la loro presenza anche mentre lavorate... anzi, in quelle pause di inattività durante le quali — in genere — eravate abituati allo spettacolo di fuochi artificiali, viaggi siderali, pesci o tostapane volanti.
Fate largo, gli eroi (e i fifoni) del fumetto sono qui per salvare i fosfori del vostro prezioso monitor... e soprattutto assolvere il ruolo per cui sono nati – farvi sorridere!

La storia degli screen saver[1] è piuttosto lunga e complessa. Il primo screen saver della storia si limitava solamente a far scomparire lo schermata sulla quale si stava lavorando, sostituendola con un altro schermo, però interamente nero[2].

Con il passare degli anni, gli screen saver sono divenuti pressoché indispensabili in tutti gli ambienti lavorativi che fanno uso di fogli elettronici e word processor che, come si sa, hanno parecchi tempi morti, diventando così dei veri e propri "amici" per tutti coloro che adoperano il computer.

Come tutto il software che si rispetti però, anche gli screen saver hanno goduto di una vera e propria evoluzione, tramutandosi lentamente in piccoli gioiellini di computer grafica, assumendo anche un

1. IL 'SALVA-SCHERMO'
Gli screensaver nascono parecchi anni fa con lo scopo di salvaguardare la durata dei fosfori dei monitor, sopratutto nel caso in cui questi visualizzino la stessa immagine per lungo tempo senza nessun tipo di "ricambio", compromettendo la durata e la fedele riproduzioni delle immagini del monitor stesso in quanto tale immagine tende a rimanere 'impressa' sullo schermo anche in seguito (come un orribile fantasma elettronico).

2. SOLO NERO
Uno screen saver che si limiti solo ad oscurare lo schermo (a volte definito 'screen blanker') è divenuto quasi uno standard per tutti i monitor a colori, soprattutto in seguito alle recenti direttive CEE sul risparmio energetico (note con il marchio Energy Star).
Mediante un apposito switch, è possibile decidere in quale momento mandare il computer in modalità 'stand by', scegliendo tra l'attivazione manuale e quella automatica, che entra in funzione dopo un tot di minuti in cui la tastiera non viene utilizzata. Lo schermo di lavoro è ripristinabile, in seguito, tramite la pressione di un tasto qualsiasi oppure il movimento del mouse (caratteristica di tutti i sistemi 'screen saver').

3. UN PO' DI VARIETA'
Sicuramente, il primo esperimento 'ufficiale' in ambiente PC di uno screen saver che si discostasse dal solito buio pesto, viene fornito con la versione 3.1 di Windows, che oltre a presentare quello che (secondo me) rimane il miglior salva-schermo della storia, lo Starfield Simulator, mette in condizione l'acquirente di scegliere tra una decina di diverse possibilità, per la personale salvaguardia del monitor senza costringerlo all'acquisto di 'moduli' aggiuntivi.

4. DOPO IL BUIO
After Dark è il più potente e conosciuto 'engine' (motore) per gli screen saver su Macintosh. Il primo grande nome 'esterno' ad usufruire di questo potente software, è stata la Disney che con la serie di screen saver ispirati alle sue produzioni cinematografiche e fumettistiche (mostrati qui a destra e nelle pagine seguenti) ha lanciato inconsciamente una moda: lo screen saver d'autore.

ruolo estetico più gradevole, oltre ad adempiere all'aspetto meramente pratico di cui parlato già diffusamente poche righe più sopra. Così, nel giro di poco tempo, i "neri" sono stati lentamente ma inesorabilmente soppiantati da nuovi screen saver molto vari e soprattutto più "folcloristici"[3].

Se la novità riguardante PC e compatibili era venuta dalla Microsoft, è stato poi il Macintosh a dettatre un nuovo standard — dopo il pur lungo successo del famoso Pyro! — con l'ormai arcinoto After Dark[4] della Berkeley Systems.

Visto che l'argomento del Focus On di questo numero è dedicato espressamente allo strano rapporto tra fumetti e computer, daremo — in questo primo appuntamento con l'argomento — un'occhiata agli screen saver ispirati agli eroi della carta stampata. Il primo dei tre titoli della rassegna è Marvel[5] Screen Poster per Macintosh. Ovviamente il nuovo software della Berkeley System, è completamente compatibile, o sarebbe meglio dire appositamente studiato, per funzionare con After Dark, del quale viene fornita addirittura la nuovissima versione 3.0, che rispetto alla precedente 2.0, possiede qualche simpatica opzione in più. Marvel Screen Poster alloggia su due dischetti ad alta densità, facilmente installabili grazie all'interfaccia molto user-friendly.

Cosa ci propone di bello questo Marvel Screen Poster? Tanto per cominciare MSP presenta i più bei portfolio[6] realizzati dagli artisti più amati dal pubblico come Jim Lee, Todd McFarlane e Joe Jusko, quest'ultimo divenuto oramai uno specialista in questo genere di illustrazioni.

Gli screen di MSP sono tutti salvati in formato JPEG[7], e ciò sinceramente fa perdere molta definizione ad alcune immagini che, tra parentesi, si aggirano intorno ad una dimensione media di 900 Kb. Tra i vari portfolio, spiccano senz'ombra di dubbio anche le varie copertine, che sintetizzano in maniera molto concisa, trent'anni di fumetto, affiancando le cover dei primi numeri storici, in questo caso di Amazing Fantasy[8] e della recentissima Spiderman (che va ad infoltire il parco testate che ne vede già tre esistenti: The Amazing Spiderman, Spectacular Spiderman e Web Of Spiderman) ideata da uno dei cartoonist più amati di sempre, il già citato Todd McFarlane.

MSP si distingue un po' dagli screen saver che ora come ora tendono a modificare lo status del desktop facendo apparire diversi personaggini più o meno simpatici, che si divertono a mangiare schermi, a frugare nelle cartelle e tante

5. LA CASA DELLE MERAVIGLIE
La Marvel Comics è il più grande colosso dell'editoria a fumetti mondiale. Nata all'inizio degli anni '40 sotto il nome di Timely, la Marvel, che assunse definitivamente questo nome verso l'inizio degli anni '60, può vantarsi di avere ideato un vero e proprio cosmo di supereroi in calzamaglia tra le pagine dei suoi fumetti, creando una moda che imperversa e prolifera da più di trent'anni.

6. PORTAFOGLIO?
Bisogna precisare cosa sia un portfolio, che non deve essere assolutamente confuso con portafoglio, visto che il significato delle due parole è totalmente diverso. Il portfolio è in genere un'illustrazione, disegnata per lo più da artisti di una certa fama, fine a sè stessa, ma di grande impatto visivo. Spesso e volentieri i portfolio sono realizzati in serigrafie particolari o addirittura in copie numerate, riservandosi di conseguenza ad un pubblico di fedelissimi cultori di fumetti.
In campo 'professionale' — invece — il portfolio rappresenta la 'cartella' dimotrativa che il grafico presenta insieme al suo curriculum, e che contiene quindi esempi dei suoi lavori più belli.

7. COMPRESSO O NON COMPRESSO?
Sul primo numero di Gigabyte, abbiamo presentato un reportage completo su tutti i formati grafici, indicandone pregi e difetti.
Il JPEG è notoriamente un formato un po' infame per quanto riguarda la resa su schermo rispetto ad altri formati di compressione grafica, ma aiuta sicuramente a risparmiare notevoli quantità di spazio, che al giorno d'oggi è importante quasi quanto l'aria, e inoltre la sua caratteristica di 'scadimento' dell'immagine è configurabile in base alle esigenze di compressione dell'utente. Come al solito, vi rimandiamo per un approfondimento ad un prossimo articolo.

IL PANNELLO DEI COMANDI
Nella foto grande di questa pagina è possibile osservare il sistema di configurazione dell'edizione di After Dark per Macintosh dedicata agli eroi Marvel.

'NO NUKE'
(Energia Nucleare? No, grazie!)
Ecologic Power Manager è una simpatica utility — funzionante naturalmente solo sulle macchine più recenti che sono in grado di operare lo spegnimento 'da sistema' di monitor e CPU — che permette di risparmiare corrente quando non si usa il computer, ma lo si lascia acceso comunque. Per risparmiare energia e quindi spese supplementari, EPM opera in tre modi diversi:
A) lanciando solo un modulo di After Dark dopo un 'delay' (ritardo) custom (definibile dall'utente) o standard;
B) spegnendo il monitor;
C) spegnendo il computer.
Quest'ultima opzione non si attiva se ci sono documenti attivi non salvati. E' inoltre possibile richiamare un menù informativo sul risparmio annuo di corrente, e aggiornando il costo dei Kw/h, si può capire quale opzione è più adatta per salvaguardare, oltre al monitor, anche il portafoglio...

8. LA PRIMA VOLTA
Amazing Fantasy era una collana antologica in cui la Marvel presentava i più disparati racconti ispirati alla science-fiction. Nel 1964, la collana ebbe la fortuna di ospitare la prima avventura di Spiderman, l'Uomo Ragno, ad opera del "sorridente" Stan Lee ai testi (divenuto in seguito il vero patriarca della Marvel) e di Steve Ditko ai disegni, per guadagnarsi nel giro di pochi mesi, una propria testata intitolata The Amazing Spiderman: l'Uomo Ragno stava per diventare così un vero e proprio fumetto di culto, capace di resistere alle intemperie temporali editoriali per più di trent'anni.

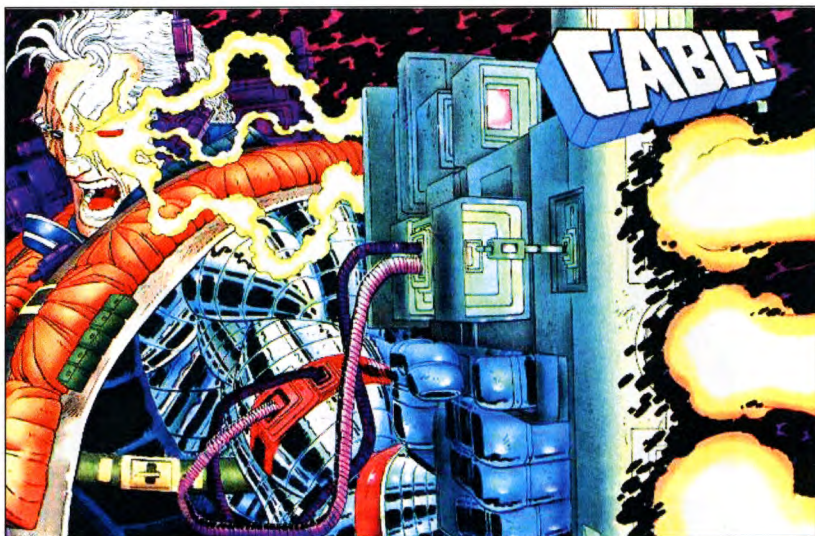
9. CIUCCIAMI IL CALZINO!
Sicuramente alcuni di voi avranno riconosciuto questa frase, che non si distingue certo per buon gusto o finezza, che ogni tanto viene pronunciata dal piccolo Simpson, nella serie animata omonima, basata sul fumetto ideato da Matt Groening. A proposito di Simpson, la Berkeley System ha prodotto un "modulo" After Dark, ispirato ai simpatici personaggi della famiglia più strana del mondo, ai quali sono stati dedicati anche diversi videogiochi per console (ricordiamo Bart Vs. The Space Mutants, Krusty's Fun House e Virtual Bart). Anche con lo screen saver dei Simpson viene fornita la versione 3.0 di After Dark e in queste pagine potete vederne alcune foto esemplificative.

10. I FUMETTI DEL DETECTIVE
DC sta per Detective Comics ed è la principale casa editrice antagonista, insieme a Dark Horse e Image, della Marvel. La DC, che vanta ormai una storia di oltre un cinquantennio, ha dato i natali a Batman e Superman, solo per citarne un paio.

UN MONDO DI FUMETTI...
In questa pagina una carrellata di esempi con un ennesimo, glorioso, fumetto Marvel, uno schermo Macintosh leteralmente 'divorato' da Bart Simpson (mentre Maggie provvedere a distribuire in giro altre 'cibarie') e due moduli della serie Disney (Magic Ink — una animazione che vede Topolino disegnato e animato — e Disney Clock, orologi di vario genere...

altre cose del genere[9].

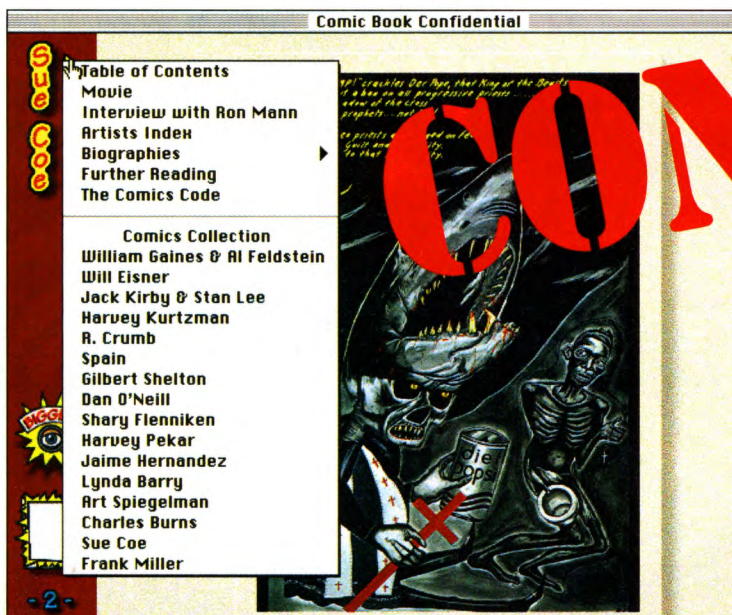
Infatti tutte le schermate di MSP sono statiche, nel senso che non ci sono animazioni di sorta e che lo screen saver funziona in modo tale da oscurare completamente il desktop, facendo poi cambiare i vari portfolio nella maniera che si preferisce (delay, bars, fade, ...). Niente di innovativo, se non che è stata implementata la possibilità di usufruire delle pagine JPEG anche come semplici fondini per il desk top. Tra le novità dell'After Dark 3.0 ci sono un utilissimo Power Manager Ecologico, WallZapper (col quale è possibile 'catturare' un qualsiasi modulo After Dark implementarlo come fondino del desktop), e le solite *password*, e il *randomizer*, che si occupa di scegliere 'a caso' il modulo da utilizzare.

Abbiamo parlato di Simpson, Disney e Marvel. Ma la DC Comics[10]? Beh, è appena uscita una raccolta di clip art in formato Print Shop Deluxe che contiene più di 80 immagini di Batman e soci. Peccato (per gli appassionati dell'originale) che con il fumetto c'entrino ben poco, visto che sono ispirate alla discussa serie animata (The Animated Series) che imperversa da un paio di anni e la qualità delle immagini non è certo delle migliori.

Un lato positivo, per chi volesse utilizzare la collezione (a livello hobbistico, naturalmente) e non possieda il citato programma di grafica, è la presenza — sul dischetto — di un programma di utilità in grado di convertire le 'librerie' di disegni Print Shop in formati grafici più comuni (PICT, TIFF ed EPS).

Comic Book Confidential

Voyager per Macintosh - Fornito da Mélange (Milano) - L.74.000 (IVA 19% esclusa)

Ovvero tutto quello che avreste voluto sapere sui fumetti e i loro autori, ma non avete mai osato chiedere...

Il rapporto tra fumetto e tecnologia sembra essere uno dei sodalizi più duraturi e meglio sfruttati che la storia dell'home computing ricordi. Dalle pagine precedenti vi sarete sicuramente resi conto di quanto i computer debbano ai fumetti e viceversa. Ma andiamo a dare un'occhiata al di là di questa barriera simbiotica per vedere cosa è in grado di combinare un computer quando viene utilizzato solamente come mezzo di comunicazione per diffondere un altro mezzo di comunicazione, nel nostro caso ancora una volta i fumetti (so che molti storceranno il naso di fronte all'appellativo "mezzo di comunicazione" ma, volenti o nolenti, i fumetti hanno acquistato una vera e propria finalità, oltre che una complessità ed una capacità di rielaborazione del mondo che ci circonda, diventando dei veri e propri media, forse ancora più funzionali e piacevoli di un qualsivoglia telegiornale).

Comic Book Confidential è un CD-Rom per Macintosh e tenta di ripercorrere in maniera piuttosto completa, l'evoluzione dello stile, del concept, delle trame e delle tematiche sociali, sviluppatesi con il passare degli anni proprio sui fumetti, una volta oggetto di semplice svago e oggi piccoli capolavori let-

Comic Book Confidential

Table of Contents
Movie
Interview with Ron Mann
Artists Index
Biographies
Further Reading
The Comics Code

Comics Collection
William Gaines & Al Feldstein
Will Eisner
Jack Kirby & Stan Lee
Harvey Kurtzman
R. Crumb
Spain
Gilbert Shelton
Dan O'Neill
Shary Flenniken
Harvey Pekar
Jaime Hernandez
Lynda Barry
Art Spiegelman
Charles Burns
Sue Coe
Frank Miller

1. NOZZE D'ARGENTO

La Silver Age è stato senza dubbio un periodo determinante della crescita dei fumetti. Durata per tutti gli anni '50, la Silver Age ha fatto praticamente da battistrada alla ben più famosa Golden Age nata verso gli inizi degli 1960. Nel periodo della Silver Age, iniziavano a proliferare i primi fumetti a tema, anche se, a dire il vero, il capostipite generazionale è stato Detective Comics, una rivista antologica di racconti polizieschi e di fantascienza, che vide nascere proprio sulle pagine in bianco e nero dell'epoca il Cavaliere Oscuro per eccellenza, Batman, ad opera di Bob Kane. Nel frattempo la Timely Comics, in seguito ribattezzata Marvel Comics, pubblicava le storie dello scudiero a stelle e strisce, Capitan America, ancora oggi tra i più invidiati simboli di patriottismo, sulla collana Gli Invasori, cui prendeva parte anche Sub-Mariner, il principe atlantideo conosciuto anche con il nome di Namor. Gli Invasori era una testata a tema e politicamente impegnata: ambientata nella Seconda Guerra Mondiale (molto attuale, visto che la collana risale agli anni '40), il fumetto era assolutamente di parte e rispecchiava esattamente l'andazzo della politica internazionale (non per niente uno dei più acerrimi nemici di Capitan America era il Teschio Rosso, un criminale nazista che tornerà a tormentarlo venticinque anni più tardi, nella "riesumazione" del personaggio operata dalla neonata Marvel...), mentre uno degli alleati più fedeli era Union Jack, che come simbolo recava sul petto la bandiera della Gran Bretagna.

2. NICK FURY, AGENTE DELLO S. H. I. E. L. D.

Il sergente Fury apparirà nuovamente su una testata a fumetti personale intorno ai primi anni '70. Si è molto dibattuto sulla vera identità del buon vecchio Nick, un agente segreto più bravo di James Bond: c'è infatti chi sostiene che il prodotto Marvel fosse ispirato alla vecchia serie Timely, mentre altri sostengono il contrario. Nick Fury si è visto anche in Italia sulle pagine del quindicinale dedicato a Devil ad opera dell'editoriale Corno, diretta da quel grande che è Luciano Secchi, meglio conosciuto come Max Bunker e autore dell'indimenticabile Alan Ford.

terari e artistici che danno più di uno spunto sul quale riflettere. Proprio queste ultime sono le finalità, anche se non esplicitamente dichiarate, dell'autore Ron Barr, che è andato a pescare a piene mani addirittura dal periodo della Silver Age[1], dove il fumetto cominciò a divenire protagonista di clamorosi "boom" commerciali. Un altro fumetto molto apprezzato di quest'epoca (ma qui ci stiamo addentrando lentamente nella Golden Age) è stato Sgt. Fury & his Howling Commandos[2], che narrava le gesta di un gruppo di marines guidati dall irascibile sergente Fury.

Dove eravamo rimasti? Ah sì, stavamo parlando di Silver Age e Golden Age. C'è da dire che proprio negli anni cinquanta, gli organi editoriali del governo degli Stati Uniti vedevano poco di buon occhio i fumetti, soprattutto quelli in cui proliferavano, a pari passo, violenza e pornografia. Questo bisogno impellente di regolamentazione delle collane di *comics* iniziò a riscuotere sempre più consensi tra la folta schiera di perbenisti, moralisti e puritani (non dimentichiamo che stiamo parlando degli anni quaranta/cinquanta!). Di lì a poco venne istituito un organo per l'approvazione dei fumetti da distribuire in massa[3] e nacque così il Comics Code Authority[4], una specie di organo censore che resiste tutt'oggi con gli stessi codici di cinquant'anni fa. Oggi come oggi, tutti i fumetti che non recano il famigerato marchietto CCA sulle copertine, sono da considerarsi come "fuorilegge". Grazie al cielo, gli obbiettivi di una grande casa editrice non sono più lucrosi come una volta, ma tendono soprattutto a produrre dell'ottimo materiale, magari dedicato a fasce di età non proprio "under 18". Comic Book Confidential parla diffusamente di questo "problema" e dedica una parte del supporto ottico alla lista dei codici e a tutte le informazioni possibili che possono servire agli appassionati (scommetto che non ce n'è uno che conosca tutti i limiti imposti dal Comics Code, me compreso!) e non.

Diciamolo chiaramente, Comic Book Confidential è un prodotto piuttosto elitario in questo senso, visto e considerato che propone una serie di dati e fumetti che potranno appassionare solo i veri fan e i colle-

3. MI DIA UN CHILO DI PANE E L'UOMO RAGNO, PER FAVORE...

Negli Stati Uniti, il fumetto è un vero e proprio bene di consumo, tant'è che la distribuzione maggiore avviene nelle grosse catene di super mercati, ed è più facile reperire comics proprio in questi luoghi che non in una comune edicola, come del resto succede nel nostro Paese e più generalmente nei Paesi occidentali. Il tutto va a favore di una pura e semplice speculazione, visto che i prezzi (ad essere sinceri, molto contenuti) delle collane regolari sono proporzionali alla carta e alla rilegatura sulla quale vengono stampati. La carta comune è una specie di velina e la resa è piuttosto scadente: parecchie pagine risultano essere spesso illeggibili a causa della loro "trasparenza congenita" e alla scarsa aderenza dell'inchiostro, dando spesso dei risultati che vanno dall'osceno all'orrido. Comunque pare che questo sistema funzioni davvero e da qualche anno a questa parte, tutti i fumetti che vengono pubblicati hanno una sorta di codice a barre sulle copertine, in modo da facilitare le operazioni di lettura del prezzo con il sistema laser, che è stato importato anche da noi negli ultimi anni.

4. CENSURARE E' GIUSTO?

Gli americani sono considerati allo stesso tempo, tra i popoli più bigotti e più liberi nel lasciare esprimere le proprie idee alla gente (seee, come no!), in maniera del tutto autonoma. E' incredibile come la popolazione statuintense riesca a sciorinare fiumi di parole e immagini nei loro Super TG su omicidi, violenze sessuali, evirazioni, condanne a morte e altre amenità del genere senza la benché minima regolamentazione, mentre se appare una scena di nudo oppure un frangente particolarmente violento o un riferimento troppo esplicito su droga o sesso, questo debba essere messo al bando. Tanto per citare un caso di censura assurda, basta riferirsi ad un numero di Amazing Spiderman pubblicato sulla metà degli anni settanta (in pieno clima di psichedelia quindi) che, per i riferimenti espliciti di uso di stupefacenti da parte di uno dei protagonisti della serie, era stato censurato integralmente dal Comics Code, bandendolo dalla grande distribuzione e riservandolo alle catene specializzate. Inutile dire che il fumetto in questione è diventato uno dei pezzi più pregiati dell'intera produzione Marvel per la gioia degli speculatori e la tristezza delle tasche dei poveri collezionisti.

5. IL RE DEI FUMETTI
Jack Kirby è considerato all'unanimità il più grande genio fumettistico di sempre. Inizia a lavorare giovanissimo presso gli spartani studi della Timely Comics, disegnando per lo più storie di fantascienza dedicate alle "Pulp" Magazine, delle riviste antologiche dedicate esclusivamente alla science-fiction. Il salto di qualità, Kirby lo effettua iniziando a lavorare in pianta stabile con Stan Lee, padre padrone della Marvel, nonché indiscusso talentuoso scrittore. Da questo felice connubio, nascono, uno dopo l'altro: Thor, Fantastici Quattro, Vendicatori e X-Men — solo per citare i più famosi. Proprio negli ultimi tempi si è accesa un'animata diatriba giudiziaria, nella quale Kirby rivendicava la creazione dell'Uomo Ragno, storicamente affidata a Stan Lee e Steve Ditko. Sono da ricordare anche le collaborazioni con la DC Comics, per la quale ha ha prodotto svariati fumetti dal calibro leggermente inferiore, ma comunque sempre molto valido.

6. TOPI EBREI
Sempre dalla stessa software house è stato pubblicato un CD-Rom interattivo dedicato interamente a questo fumetto ambientato in una fantomatica guerra mondiale e più precisamente all'interno di lager comandati da gatti nazisti, dove i prigionieri sono dei topi ebrei (perciò se qualcuno pensava che il titolo della nota potesse essere offensivo, se lo scordi...). Quello che sostanzialmente dovrebbe essere una normalissima evoluzione dell'antropomorfologia lanciata con Topolino nei lontanissimi anni venti, viene esasperata e stigmatizzata con la rappresentazione di una popolazione indifesa e frustrata durante il periodo nazista (quale animale migliore per rappresentare lo stato d'animo dei milioni di ebrei tenuti prigionieri nei lager e poi sterminati in una maniera così ignobile? I tedeschi giocavano con gli ebrei come il gatto col topo e la rappresentazione di questa terribile metafora è evidentemente sfruttata senza remore in Maus, tant'è che a volte può capitare di rabbrividire alla lettura... Provateci, se ne avete il coraggio...).

zionisti. Grazie alla completezza dell'opera però, sono più che convinto che Comic Book Confidential, sarà apprezzato anche dai curiosi, visto che, oltre a riportare dati anagrafici e biografici, illustra anche il periodo storico della concezione del fumetto, oltre alle sfumature sociali e politiche.

Ma vediamo un attimo più nel dettaglio cosa ci offre di bello il signor Ron Barr, con la sua mini enciclopedia interattiva di fumetti.

Tanto per cominciare, vediamo le diverse opzioni implementate su questo bel dischettone, che sono davvero molteplici: la prima cosa che salta all'occhio è senza dubbio la completezza delle voci. La prima grande opzione dà la possibilità di vedere un intero film sulla storia dei fumetti: un lungometraggio di più di un'ora e mezza di durata, documentato con filmati e colonne sonore tratti da diverse epoche, oltre a interventi di veri e propri mostri sacri del fumetto come Jack Kirby[5] e ***Frank Miller***.

Non mancano i riferimenti al contesto sociale nel quale vengono concepiti i fumetti, come per esempio lo splendido, cinico e violentissimo Maus di Art Spiegelman[6] oppure della nascita e dell'evoluzione di Mad, la testata a fumetti più demenziale che sia mai stata scritta e

INNOVAZIONE MILLERIANA

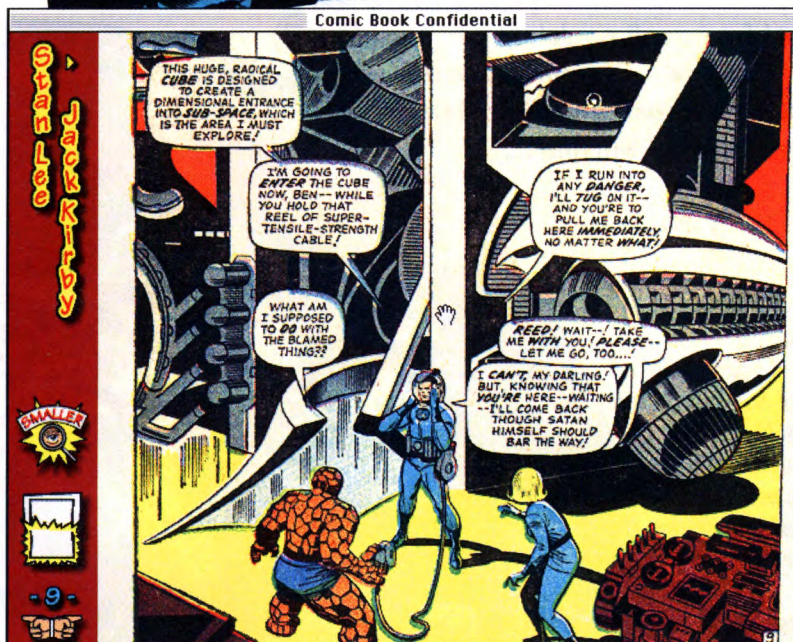
Frank Miller è di gran lunga più giovane del succitato Kirby, ma nel giro di una manciata di anni, è riuscito a lasciare un segno indelebile nell'universo fumettistico, grazie alla realizzazione di una serie di indimenticabili storie di Daredevil, la miniserie di Wolverine realizzata con Chris Claremont (il più grande scrittore della storia e autore dei nuovi X-Men), e quel capolavoro realizzato interamente (testi e disegni!) per la DC Comics che è The Dark Knight Returns, pubblicato da Corto Maltese in una serializzazione durata più di due anni! (ma poi fortunatamente raccolto in un volume unico). In Comic Book Confidential trovano però molto spazio le tavole di Ronin, altro capolavoro realizzato da Miller per la DC Comics e visto anche qui da noi in Italia nella mostruosa "episodizzazione" di Corto Maltese. Il personaggio preferito di Miller rimane senza dubbio il già citato Daredevil (in Italia semplicemente Devil), per il quale ha realizzato un numero indecifrabile di storie, tra le quali spicca senz'altro l'immensa saga di Born Again, forse una delle più grandi mai realizzate, oltre alle due splendide graphic novel Daredevil: Love And War e Elektra Lives Again! sempre ispirate al diavolo rosso (alias Devil). Le collaborazioni di Miller con le case editrici non finiscono certo qui, visto e considerato l'immensa mole di lavoro svolta per la Dark Horse Comics, una delle case editrici "indipendenti" che negli ultimi anni ha dato parecchio filo da torcere ai due colossi Marvel e DC.
Le opere più importanti del periodo Dark Horse rimangono senz'ombra di dubbio la revised edition di Hard Boiled e lo spettacolare e violentissimo Sin City, dove Miller ricrea le atmosfere underground a lui più consone per la stesura di trame di una intesità davvero unica.
Per la cronaca, Frank Miller ha scritto il soggetto di Robocop 2 e questo dimostra la versatilità di grande artista quale egli è.

di cui il nostro Direttore Esecutivo è un insostenibile fanatico.

Passando alle biografie, si può notare come queste siano curate meticolosamente: date, pubblicazioni, ristampe, vita, morte e miracoli sono accessibili per chiunque, ma la cosa più importante riguarda sicuramente l'aspetto comic book. E'possibile infatti accedere in qualsiasi momento ad una particolare sezione nella quale si possono vedere degli stralci, o in alcuni casi addirittura dei numeri interi, dei fumet-

ti più importanti ai quali gli autori hanno lavorato. E' il caso di Sue Coe, che con il suo Malcolm X ha stravolto la coscienza dei lettori di mezzo mondo. Non l'avete mai visto? Poco male, tanto con Comic Book Confidential potrete liberamente accedere ad alcune schermate che vi permetteranno di assaporare l'arte dei dialoghi e delle vignette in una maniera pressoché unica.

Beh, non mi resta che consigliare l'acquisto di questo Comic Book Confidential a tutti gli appassionati di fumetti, anche se è sicuramente uno dei primi CD-Rom interattivi che raccomando di visionare almeno una volta anche a tutti gli altri. Si tratta sicuramente di un'esperienza unica.

CD-ROM

INTERNET INFO

WALNUT CREEK - IMPORTATO DA IDC/CD-WORLD (NAPOLI)

**Sappiamo tutti quanto possa essere 'contenitivo' un CD-ROM, soprattutto quando si tratta di testo piuttosto che di grafica, animazione o suono.
Ma quanto materiale, dell'informazione disponibile su Internet, è possibile 'stipare' in quei dodici centimetri di supeficie ottica?
La Walnut Creek ha dato una prima risposta a questa domanda, presentando Internet Info: 12000 documenti fra i quali spulciare per mesi (anni?) scoprendo — così come avviene 'on line' — sempre cose nuove e interessanti. E allora, cosa stiamo aspettando? Infiliamo questo CD-ROM nel drive e cominciamo il 'surfing'...**

NEWSGROUP e FAQ

Se volete avere un'idea chiara di come possa presentarsi l'informazione su Internet (e di conseguenza su questa 'miniatura' della rete) dovete prima di tutto familiarizzare con le tre sigle onnipresenti e identificative del tipo di documenti.

Non lasciatevi prendere dal panico — come direbbe la leggendaria 'Guida' — e cominciamo dalla sigla più famosa: FAQ, Frequently Asked Questions (Domande Poste Frequentemente), che nel suo plurale ha un suono che ricorda la parola 'facts' (fatti) e non a sproposito.

Cominciamo da principio. Dovete sapere che una delle fonti di informazione più importanti e più aggiornate su Internet (o su qualsiasi servizio telematico o BBS) sono gli 'interest group', quei 'club' di utenti accomunati da un interesse particolare (musica folk, gastronomia, virus informatici, ecc.) che periodicamente si scambiano osservazioni,opinioni, informazioni e notizie sulla materia preferita.

In particolare esiste un genere di 'club' molto attivi, i quali operano scambiandosi veri e propri 'articoli' dedicati a particolari argomenti attraverso un 'canale di informazioni' che col tempo è divenuta una vera e propria 'rete nella rete': il canale si chiama Usenet, e i gruppi di utenti che vi si incontrano per scambiarsi informazioni vengono definiti 'newsgroup'.

Questi 'newsgroup' vengono generalmente raggruppati in una serie di categorie — 'gerarchie' —di interesse principali, identificabili dal suffisso.

Ad esempio 'comp' riunisce la gerarchia di coloro che hanno interesse nell'informatica (professiona-

le e hobbistica), 'sci' quella di chi ha interesse in materie scientifiche, 'soc' quella riguardante gli argomenti sociali, 'rec' quella relativa alla 'recreation', ovvero al divertimento, e così via.

Quando una gerarchia non è perfettamente definibile da una categoria generale si ricorre alla classica definizione 'misc', a meno che non rientri in una delle gerarchie definite 'alternative' di cui la più famosa e discussa è appunto classificata con il suffisso 'alt' (altre sono, ad esempio, 'gnu' e 'biz' dedicate rispettivamente al Progetto GNU e al mondo degli affari) e riunisce una serie incredibilmente diversificata e inclassificabile di argomenti.

Un momento, non allontaniamoci troppo, stavamo parlando delle FAQ. Ecco, ora che dovreste avere un'idea chiara dei newsgroup, sappiate che le FAQ sono proprio raccolte di domande (e relative risposte) sollevate frequentemente nel corso dei lunghi dibattiti in cui i newsgroup sono impegnati.

Per evitare ridondanze e 'ingorghi' sull'autostrada dell'informazione i 'vigili' di Usenet le smistano su file di testo che vengono messi a disposizione dei 'neo-utenti' (o di chinque altro le desideri) all'inizio di ogni mese, e quindi mensilmente aggiornati.

Sono proprio le FAQ il materiale di interesse più comune su Internet e di conseguenza su questo CD-Rom, e ce ne sono oltre mille per un totale di quasi 39 megabyte di testo.

Non sto qui ad elencarvi le centinaia di argomenti, ma basterà precisare che le FAQ sono raggruppate in una serie di directory che ne identifica il genere:

ALT (da PageMaker ai Simpson, dal Sesso a Scientology, dal Paganesimo al Giudaismo, ecc.)

COMP (Intellingenza Artificiale, Virus, Compressione, ecc.)

MISC (Artigianato del Legno, Elettricità, Investimenti, Libri, ecc.)

NEWS (Anime e Manga, Film, Robotica, Spazio, Unix, ecc.)

REC (Tennis, Vegetarianismo, Viaggi, Star Trek, gatti, Soap Opera, ecc.)

SCI (Biologia, Crittografia, Fisica, Criogenica, ecc.)

SOC (Femminismo, Bisessuali-

tà, l'Italia, l'Olocausto, ecc.)

Sappiate, solo a titolo di curiosità e di esempio, che le FAQ dedicate all'Italia nella directory SOC riguardano un documento redatto da italiani sparsi un po' per tutto il mondo, identificato come s.c.i. (soc.culture.italian) e nel quale si discute, appunto, del nostro Paese, con molte risposte anche completamente in lingua italiana e su argomenti diversi e tutti interessanti. Ve lo consigliamo come primo file da leggere.

RFC, IEN e gli altri

Questo tipo di documenti esula dall'interesse del grosso pubblico in quanto ha a che fare con informazioni tecniche relative al lavoro svolto su Internet, raccolte sotto le sigle di RFC (Request for Comments) e IEN (Internet Experiment Note) e raggruppate insieme a tutto il resto del materiale relativo a informazioni tecniche sulla rete, i protocolli, le implicazioni tecnologiche, gli standard, ecc.

Le IEN venivano in passato pubblicate parallelamente agli RFC, poi se ne è perso l'uso. La pubblicazione degli RFC, invece, ha avuto inizio nel 1969, e continua ancora oggi. Ad esempio, tutte le 'annotazioni' sugli standard sono pubblicate sotto forma di RFC.

Tutte queste directory (IEN, RFC, SCC, PROTOCOL, DOC, ecc.) fanno parte della directory principale INET, dedicata quindi alle informazioni 'tecniche' su Internet stessa, che come potete vedere dal grafico copre gran parte del CD-Rom.

Un'altra grossa fetta (praticamente la metà) del volume abbraccia l'argomento delle reti in generale, dedicando intere sotto-directory a settori come il protocollo AppleTalk, gli standard OSI e UUCP, la trasmissione seriale o l'E-Mail, ecc.

La discussione di temi inerenti la telematica sfocia inevitabilmente nelle tematiche riguardanti la sicurezza, e anzi questo soggetto ricorre molto frequentemente tanto nel campo più generico dell'informatica quanto in quello più specifico della trasmissione dei dati in rete locale (LAN, Local Area Network)o remota (WAN, Wide Area Network).

La directory SECURITY raccoglie appunto questo materiale, in una serie di directory e sotto-directory molto ampia e variegata.

Come potete osservare dal grafico esiste una sola 'fascia' di materiale a cui viene dedicata una quan-

INTERNET PER LA FAMIGLIA?

Negli USA la cultura di Internet non è più soltanto un fenomeno legato ai cyberpunk e agli hacker, tanto è vero che abbiamo avuto modo di vedere libri dal titolo "Internet per i bambini" (Sybex).

In effetti le 'aree di interesse' che si possono scoprire in rete sono davvero alla portata di tutti, nel senso che ognuno può trovare qualcosa di veramente utile e allineato coi suoi gusti e i suoi interessi.

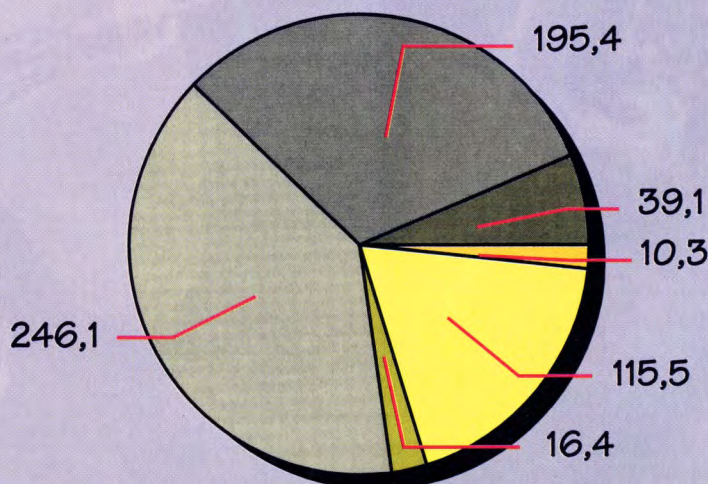
Ad esempio, mentre uno studente può 'pescare' da Internet informazioni utili in campo scientifico, storico o letterario, sua madre può 'aderire' alle news dedicate alle Soap Opera come "Beautiful" o "Santa Barbara". Il padre, intanto, può trovare spunti interessanti su un hobby a cui tiene tanto come la lavorazione del legno o il giardinaggio, oppure scoprire informazioni preziose sui viaggi in aereo.

Col passare del tempo, poi, Internet si sta dotando di sempre più incredibili 'opzioni' — oggi si parla già di mandare e ricevere fax oppure di sfidare a Doom un ragazzo all'altro capo del mondo.

E il tutto al costo di una semplice telefonata urbana. Come potete pensare che un simile fenomeno non coinvolgerà davvero tutti anche in Italia (lingua permettendo)?

INTERNET INFO CD-ROM

FAQ (risposte a dom. frequenti)
Informazioni su INTERNET
Informazioni sul Networking
Informazioni sulla Sicurezza
Informazioni sugli Standard
Altri File

195,4
39,1
10,3
115,5
16,4
246,1

ALTRI CD-ROM SU INTERNET?

Ci stavamo appunto chiedendo se e quanto ci sarebbe stato da aspettare prima di vedere altre 'opere' su CD-ROM dedicate al vasto mondo di Internet. L'argomento, infatti, è forse uno di quelli che più si presta ad essere ospitato su questo tipo di supporto, nel quale trova anzi una giusta e funzionale collocazione.
Infatti non abbiamo dovuto attendere più di un mese: a settembre è apparsa sulle riviste americane la pubblicità di THE INTERNET CD, un'opera della famosa casa editrice Prentice Hall.
Il CD è in triplo formato — funziona su DOS, Windos e UNIX — e contiene, oltre ad una vasta collezione indicizzata di RFC e FYI, una versione completa del famoso LINUX (il clone freeware di UNIX).
Il prezzo pubblicizzato è di cinquanta dollari, e — anche se al momento di chiudere questo articolo non abbiamo notizie circa l'importazione nel nostro Paese — vi faremo sapere appena possibile qualcosa di più, magari recensendolo.

tità di spazio quasi pari a quella di Internet e del networking, ed è quella sugli standard, dove con questo termine si intendono le specifiche dei protocolli legati appunto alla trasmissione e al formato dei dati.

In questa directory è possibile trovarne altre che spaziano da standard famosi sul formato dei dati come l'ISO o l'ANSI fino a protocolli di trasmissione come SCSI ed IEEE ma anche materiale riferito allo standard grafico VGA oppure le specifiche dei maggiori formati grafici o quelle sulle tecniche di compressione dei dati.

Va infine menzionata la directory UTILS, che raccoglie in sostanza i programmi di decompressione e decodifica per gestire i formati più utilizzati nei file di Internet, come il TAR o il più comune ZIP.

IL RESTO

Non dobbiamo dimenticare che il CD-ROM offre anche un notevole spunto per quanto riguarda l'identificazione dei siti FTP (i nodi Internet dove è possibile 'pescare' software di ogni tipo), di cui troviamo un vasto elenco completato dalla descrizione del tipo di materiale presente in ognuno.

Inoltre sono presenti anche diverse mappe da cui si possono trarre importanti informazioni sulla struttura geografico-funzionale di Internet: abbiamo provato a stampare quelle in formato PostScript (i file hanno l'estensione PS) inviandole ad una stampante laser Macintosh, e il risultato è stato davvero soddisfacente.

BERSAGLIO CENTRATO?

Ci siamo chiesti, quando Internet Info è giunto in redazione, se la Walnut Creek sarebbe stata in grado di dare un'idea chiara della ricchezza di informazioni di cui Internet è sinonimo.

Esaminando il CD-Rom si comprende comunque che, se escludiamo la sezione generica (che copre solo una parte meno significativa del volume) dedicata alle FAQ, Internet Info si può definire più un'opera destinata a fornire informazioni SU Internet che una raccolta di informazioni tratte DA Internet.

Del resto anche la maggior parte del materiale 'on line' rispecchia questa realtà, visto che le persone più attive sulla rete sono proprio quelle coinvolte nella sua gestione e quindi legate alle problematiche di trasmissione, formato dei dati e sicurezza di cui notiamo la preponderanza nel CD-Rom.

Per tutti i semplici 'curiosi' che in ogni caso vogliono farsi un'idea degli argomenti di cui si trova documentazione 'on line' — tuttavia — la quantità di materiale delle FAQ dovrebbe giustificare da sola l'acquisto del CD-Rom, in quanto permette proprio la preventiva 'navigazione off-line' di cui parliamo nell'articolo di questo numero (vedi rubrica OnLine) e consente perciò un risparmio di denaro (leggi 'nessuna bolletta telefonica o abbonamento a fornitori Internet') e di stress (leggi 'nessuna tensione da scatti telefonici') davvero notevole.

La **ricchezza di contenuti** delle directory 'answers' — infatti — permette di farsi un'idea davvvero chiara di cosa è possibile trovare su Internet, offrendo nello stesso tempo le indicazioni giuste (gli indirizzi FTP e degli UseNet Group) per poter accedere ad altre e nuove informazioni quando si deciderà di entrare a far parte del vasto esercito di 'internauti' sparsi per il globo.

Del resto Internet Info non rappresenta che un 'assaggio' e sicuramente un valido punto di partenza: sicuramente assisteremo presto alla pubblicazione di altro materiale simile a questo CD-Rom, e in quel caso potete stare certi che ne sentirete parlare su queste pagine.

.BAT

SOLO TESTO, MA CHE TESTO!

Nella tradizione Walnut Creek, il lancio da DOS attraverso il comando batch GO ci porta subito ad uno schermo introduttivo seguito — alla pressione del tasto ESC — da una lunghissima lista di directory e sotto-directory suddivise secondo le maggiori 'fette' del CD-ROM: answers (alt, comp, news, rec, soc), inet (IEN, maps, ecc.), networking, standards, utils.
E' sufficiente la pressione del tasto di INVIO per accedere ai documenti di testo e agli altri dati presenti negli archivi, ma tenete presente che — una volta posizionati al livello più basso, ovvero sulla riga contenente il nome e la descrizione del singolo file — potrete utilizzare il tasto INVIO soltanto sui file di testo.
Gli altri file, in genere codificati attraverso i sistemi di encoding e quindi con estensione .HQX o .TAR (quest'ultimo tipico di UNIX), vanno semplicemente copiati (basta la pressione del tasto C) e poi utilizzati secondo la prassi comune (a tale proposito la directory utilities contiene tutti gli strumenti che permettono di gestire queste operazioni sulle varie piattaforme hardware e all'interno dei principali sistemi operativi).

1. **CIFRE ALLA MANO**
Come i curatori stessi dichiarano dietro la copertina, si tratta di ben 626832354 byte compressi con PKZIP v.2, che decompressi si avvicinano ad una massa di 1.2 Gb di dati e programmi.

Libris Britannia

Walnut Creek - PDSL Sussex
Importato da IDC CD-WORLD (Napoli)

Quando ero bambino avevo un sogno ricorrente: sognavo di rimanere chiuso in un grande magazzino, dove — costretto a vagare tra il reparto giocattoli e quello cartoleria — provavo il fortissimo desiderio di aprire ogni scatola per giocare col suo contenuto.
Nel mio sogno sapevo — era una certezza assoluta — che sarei riuscito a provare tutti i giocattoli, anche se per soli pochi minuti ciascuno. La mia bramosia era troppo forte, il mio desiderio di scoprire e provare, unito alla infinita scelta che la situazione mi offriva, era quasi elettrizzante.
Gli anni sono passati, e oggi non desidero più perdermi di notte in un reparto giocattoli (magari in qualche altro posto...). Tuttavia lo spirito è rimasto lo stesso, ed è proprio quella stessa curiosità che mi ha fatto apprezzare Libris Britannia 3, il CD-ROM con oltre 620 Mb[1] di software PD e Shareware che sto per presentarvi...

E' la scintilla dell'esploratore, del ricercatore, oppure di colui che — in fondo — forse non ha niente di particolare da cercare, ma che curioserà comunque in ogni angolo per il gusto di vedere, conoscere e imparare cose nuove.

E di angoli, in LB3, vi assicuro ne ho trovati tantissimi.

Come ogni buon esploratore però sa, è necessario attrezzarsi con degli strumenti adeguati prima di perdersi in un luogo così vasto e intricato.

Nel caso di LB3, sono stati gli autori stessi a fornirceli: oltre al classico programma di visualizzazione e installazione del contenuto, infatti, troviamo una vera a propria chicca... un libro!

Eh sì, un libro vero, di carta e inchiostro, che descrive tutto il contenuto del CD.

Difficile da credere? Invece è assolutamente vero: si tratta di un volumetto di 132 pagine, tutte rigorosamente in lingua anglosassone, nelle quali il contenuto del CD viene suddiviso accuratamente e ordinatamente in 41 categorie; all'interno di queste, poi, ogni file viene presentato con una breve descrizione (in media 20 righe di testo in un corpo molto piccolo), in fondo alla quale viene indicato (servendosi di un codice originale) anche di quale configurazione abbiamo bisogno per far girare il programma e di quale versione dello stesso si tratta (ovvero se si tratta di una versione aggiornata di un programma già pubblicato in passato oppure di un programma nuovo).

In alcuni casi (pochi, a dire il vero) viene mostrata anche una minuscola immagine di una schermata tratta dal programma che comunque, proprio per le sue dimensioni, non si rivela particolarmente utile (proprio come le foto del primo numero di GigaByte, purtroppo).

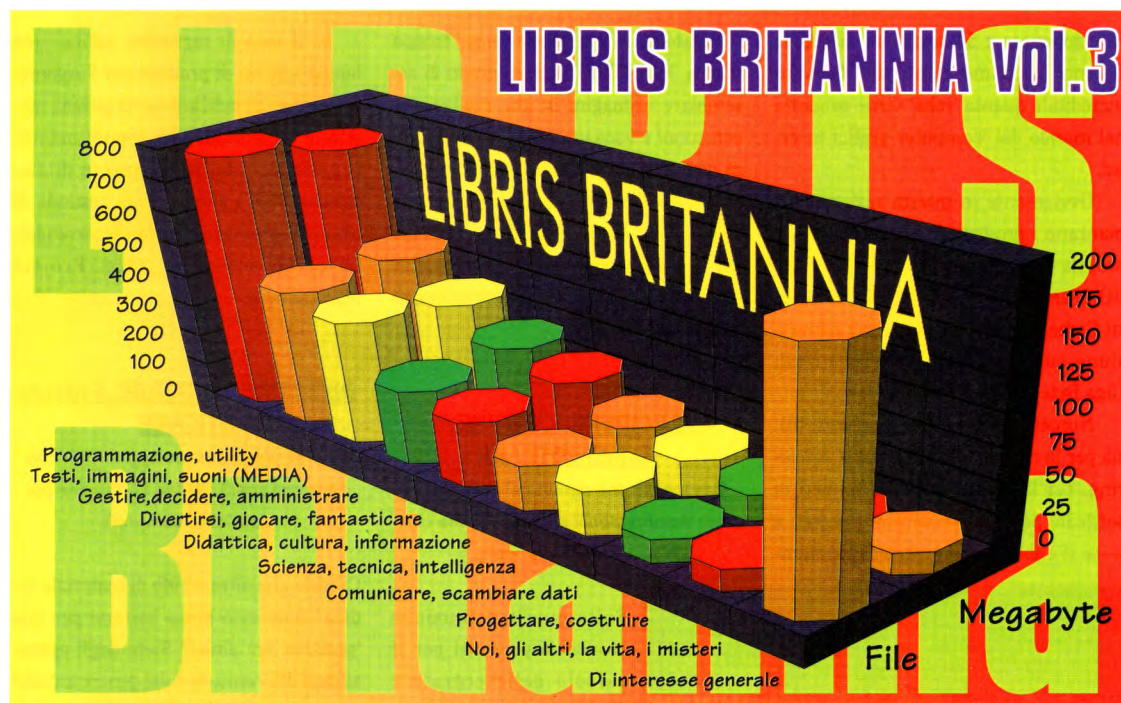
In questo nostro volo attraverso i microfori del CD adotteremo comunque la 'nostra' classificazione basata su 10 categorie, in modo da permettervi un agile confronto con gli altri CD da noi recensiti e per salvare l'articolo da una brutta morte per 'soffocamento da paragrafi'.

PROGRAMMAZIONE

Indubbiamente è la categoria più ricca, sia come numero di file, sia come quantità di byte occupati su disco, e spazia felicemente attraverso tutti i linguaggi più diffusi presenti per il PC.

Troviamo infatti materiale per: Assembly, Basic (tutti i dialetti), C e C++, Modula-2, Fortran e Forth, Pascal, ma anche per altri linguaggi meno conosciuti o 'sperimentali' (ABC, AUGUSTA, BCPL, OBERON).

All'interno di queste directory si nascondono tesori come IDA (un disassemblatore interattivo che vi consente di esplorare e modificare eseguibili anche compressi) oppure come THE ULTIMATE ASSEMBLER COLLECTION (un 'pacchetto' che, una volta decompresso, si prende più o meno 5 Mb della vostra cara memoria di massa) contenete varie utility in codice sorgente Assembly (vari TSR, un copiatore, una routine per l'animazione a bit-plane per EGA/VGA, un intercettatore di errori critici...). Naturalmente per questi programmi è richiesto il possesso di un Assembler come il MASM della Microsoft, che ovviamente non viene fornito.

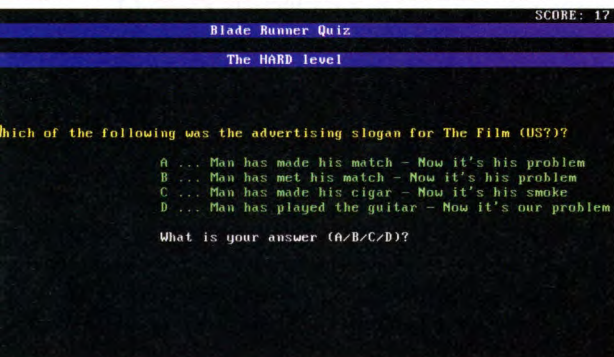
Gli amanti del BASIC, tra l'altro, non sono stati per niente trascurati. Per esempio abbiamo scovato numerose librerie VBX che aiuteranno non poco gli utenti di Visual Basic nella gestione dei

file DBF (precedenti al dBase IV), DBT e Clipper, oppure per la gestione dello schermo e delle interfacce. Sono presenti inoltre nuovi linguaggi per Windows e Dos come BASICBASIC o uBASIC86 (un linguaggio simile al Gwbasic, ma più indirizzato ai calcoli ingeneristici e matematici), più di 500 routine scritte in Assembly per chi programma in Quickbasic, che permetterranno agli utenti di questo linguaggio di interagire agilmente con l'hardware, il DOS, le directory e i file, piuttosto che numerose librerie di supporto al Power Basic 2.x. Non resta quindi che provare.

Anche gli utenti C e C++, Borland o Microsoft non soffriranno di carenza da file, troviamo le solite librerie per la gestione delle schede video, per le interfacce GUI, per i calcoli a 32, 64, 80, 96 bit o con precisione fino a 144 bit, e finanche header per le librerie di gestione della Soundblaster.

Interessante la sezione dei nuovi linguaggi in cui scopriamo tra le altre cose un compilatore che proprio nuovo non è, ma che è piuttosto difficile da trovare sui PC in forma shareware: il COBOL.

Nutrita anche la sezione Pascal, anch'essa stivata di librerie grafiche bi e tri dimensionali.

Utility e tutorial a iosa faranno la gioia di tutti coloro che non si stancano mai di imparare cose nuove: tra questi vale la pena citare, STARTREK-THE COMPUTER PROGRAMMING, un corso di programmazione che si prefigge di insegnare i rudimenti di questa 'arte' tramite la creazione guidata di un gioco di strategia spaziale in BASIC! Oppure PROGRAMMING OBJECT-ORIENTED ARCADE GAMES IN TURBO C — un corso interattivo per la creazione di giochi arcade in EGA — come anche corsi Assembly o progetti per la simulazione di un sistema nervoso.

BLADE RUNNER FANS CLUB
Ecco (a sinistra) un esempio lampante della varietà e originalità di materiale che potete trovare in Libris Britannia: la foto di Rachael e la schermata DOS fanno parte di un 'pacchetto' dedicato ai fan del glorioso Blade Runner di Ridley Scott. All'interno della directory trovate immagini (anche se non eccezionali) e un quiz con vari livelli di difficoltà.

GRAFICA

Più o meno 17 Mb compressi di clip art varie, comprendenti materiale più disparato: dagli animali alle facce famose, dai mestieri ai paesaggi dipinti a mano, quasi tutti in formato CGM o PCX — con alcune eccezioni in BMP. Tra le curiosità: 55 immagini di navi da guerra Americane e 11 aerei della Seconda Guerra Mondiale, 29 immagini di torte, cipolle, funghi e altri prodotti commestibili, 11 immagini scansionate a 200 dpi che dipingono amenità come il salto dal ponte, la lettiera per gatti super-assorbente e fino a 26 immagini di folklo-

MA CHE GIOCO E' ?!?
Una serie di immagini dall'inconsueto gioco Corncob-3D, una simulazione in cui recitate il ruolo di un pilota che guida il suo aereo a scoppio (già) contro gli invasori spaziali, il tutto condito da diverse immagini fotografiche, effetti di realtà virtuale e molte altre cose interessanti (compresa la possibilità di scendere dall'aereo e continuare a piedi).

re giapponese e 51 scansioni di coppie durante la cerimonia nuziale! Davvero incredibile quanta 'roba' viene prodotta nel mondo dai 'computer grafici in erba'.

Ovviamente in questa sezione non mancano i programmi di grafica vera e propria come DESKTOP PAINT o TURBO PAINT (vedi GigaByte 1.02, articolo su Game Builder) o di ritocco e conversione come PAINT SHOP PRO (vedi Giga Byte 1.01).

Numerosi i pacchetti di grafica 3D, sia per la modellazione sia per il rendering, per la maggior parte completi di sorgente per poterne carpire i segreti e — se si è abbastanza esperti di programmazione — magari personalizzarli secondo le proprie esigenze e aspirazioni.

Piuttosto nutrita anche l'area delle utility soprattutto orientate alla grafica, nella quale è facile ritrovare anche programmi del calibro di DISP — un convertitore di immagini con una quantità e varietà di formati da fare spavento: potete passare dal SunRAS al Viking VIK, dal XPM ai giapponesi MKI o MAG. Inoltre, sempre in questa sezione, sono presenti pacchetti come VPIC (vedi GigaByte 1.01 articolo 'A tutto GIF') e SCREEN THIEF (vedi GigaByte 1.02).

Anche il multimedia si guadagna una nicchia in questa sezione presentando prodotti come il potente, anche se dotato di un'interfaccia un po' troppo scarna, MULTIMEDIA 1, in grado di assemblare immagini in alta risoluzione con suoni e voce umana in presentazioni con finestre, scalature di immagini, conversioni di formato ed effetti speciali; oppure P-F PRESENTS, un sistema per le presentazioni miste testo/grafica con tanto di effetti sonori e esplosioni di finestre in apertura.

DECIDERE, GESTIRE, AMMINISTRARE

(ovvero ciò che ognuno si prefigge di fare sempre con il proprio PC, ma che alla fine non fa mai!)

Sotto questa definizione troviamo prodotti per il calcolo delle entrate e uscite nel bilancio domestico o delle piccole aziende. Tra le varie cose scoviamo poi alcuni programmi per il calcolo della redditività della vostra attività oppure che danno una serie di consigli per gestire con successo un rapporto di lavoro con dei partner Giapponesi. Si sarebbe in effetti tentati di dubitare dell'effettiva utilità di tali programmi, scritti forse soprattutto per una realtà economica, quella Inglese, ben diversa in fatto di codici, aliquote e tasse dalla nostra.

Più utili però risultano programmi come RESUME SHOP in grado di assistervi nella stesura del tanto facile in apparenza, quanto complesso nella pratica, Curriculum Vitae e nell'aggiornamento dello stesso durante il progredire della vostra carriera. Oppure come MOONLITE, un programma di ausilio nella famosa tecnica del Brain Storming (un metodo per farsi venire le idee quando non le si hanno, mettendo insieme tutte le non idee degli altri).

Se quello che vi manca invece è un suggerimento su quale carriera intraprendere, e avete voglia di rispondere ad una lunga serie di domande (tutte in inglese ovviamente) sui vostri studi, i vostri desideri e la vostra attuale posizione lavorativa, allora affidatevi a JOB HUNT, e il responso potrebbe soprendervi.

E' il caso di segnalare, infine, una buona schiera di prodotti per l'organizzazione pratica della propria attività (gestione delle scadenze, appuntamenti, pagamenti, rate, tracciamento di diagrammi Pert e Gantt per la gestione di un ciclo produttivo e via discorrendo), nascosti sotto la voce Project Management.

DIVERTIRSI, GIOCARE, FANTASTICARE

(ovvero ciò che ci prefiggiamo di non fare mai con il nostro PC ma che poi facciamo sempre!)

Credete che oltre 60 Mb di materiale ludico compresso possa bastarvi per una 'seratina' tra amici? Siete degli appassionati di avventure o del genere arcade? Preferite passare ore davanti ad un gioco strategico oppure tuffarvi in un RPG (Role Playing Game)? Beh comunque voi siate, in LB3 troverete qualcosa di interessante.

Il CD-ROM infatti contiene una ben pasciuta schiera di programmi ludici, non proprio a livello Sierra o Origin, ma con i quali è possibile divertirsi comunque; partiamo ad sesempio con PORK, una parodia ('spoof', in inglese) della molto più famosa avventura testuale della Infocom — Zork I — per poi passare (sempre nell'ambito avventure) ad ALICE IN WONDERLAND, un'altra avventura testuale basata sull'omonimo racconto di Lewis Carrol (niente a che fare con la celebre versione con, interfaccia grafica della Magnetic Scrolls).

Di tutt'altro spessore è CLULEY COMPENDIUM, una collezione di giochi demenziali/surreali consigliati a chi ha vissuto in Inghilterra o conosce perfettamente la lingua e lo spirito umoristico del popolo d'oltremanica (se conoscete i Monty Python sapete di cosa parlo).

La sezione arcade contiene, oltre all'immancabile (ormai regalano il dischetto anche con le patatine!) Wolfenstein 3-D, numerosi platform per CGA, EGA, VGA 16 e 256 colori e addirittura Hercules per chi ne la possiede ancora.

Tra i file scoviamo anche un ottimo simulatore di volo pieno di opzioni —

CORNCOB-3D — e un altro gioco basato sulla tecnologia tridimensionale — MEGATRON VGA — giocabile anche con due computer collegati via modem, e contenente elementi tridimensionali realizzati con la tecnica del Ray Tracing e ritoccati a mano.

Shoot'em up a volontà con scrolling parallattici e 256 colori e un gioco di arti marziali possono concludere questo primo quadro — una curiosità: abbiamo trovato anche THE CATACOMB ABYSS, un gioco abbastanza famoso e pressoché identico a Wolfenstein 3-D (anche perché realizzato dagli stessi autori!).

Per i meno smanettoni poi, LB3 mette a disposizione scacchi e Mahjong in tutte le salse più varie raccolte di programmini come solitari e puzzle games.

Ma il panorama delle tipologie dei giocatori non si esaurisce così, e quindi anche gli avventurieri dediti alle attività di esplorazione di catacombe e mondi sotterranei legati al mondo di D&D, troveranno pane per i loro denti (o carne per le loro spade?) in numerose avventure espressamente create seguendo le regole di questo gioco.

Infine per chi i giochi non ama giocarli ma preferisce farseli, LB3 fornisce una serie di programmi autore, tutti dedicati alle avventure e non troppo originali: citiamo uno per tutti, il potentissimo THE C ADVENTURE TOOLKIT (CAT per i pigri) che vi consente di programmare un gioco di avventura testuale lavorando con un linguaggio ad alto livello, studiato appositamente per questo tipo di giochi, il cui codice eseguibile dovrà poi essere prodotto tramite un compilatore C (come il Borland Turbo C, ad esempio); alcuni dei giochi di avventura presenti sono stati proprio creati con questo pacchetto.

DIDATTICA, CULTURA, INFORMAZIONE

Se avete dei bambini (si, è strano ma questo fenomeno a volte può capitare anche a chi passa le notti davanti ad un video — BDB ne è l'incredibile prova vivente) oppure siete uno di quegli insegnanti che uniscono la conoscenza della lingua inglese ad una passione per l'informatica e desiderate avere delle fonti di ispirazione per programmi didattici, potrete sfruttare LB3 per insegnare ai piccoli la lingua inglese servendovi della moltitudine di programmi presenti nella directory Education — il cui scopo è proprio quello di aiutare i giovanissimi utenti nell'apprendimento di questa lingua sia in forma scritta che parlata.

MAGICO FRACTINT!
A parte l'immancabile esempio di frattale, tanto per stuzzicare l'appetito, non potevamo risparmiarvi una panoramica sulla varietà di opzioni che questo famoso programma offre, permettendo così la generazione di geometrie frattali davvero diversissime e spesso molto belle.

```
FRACTINT  Version 18.0

MAIN MENU

NEW IMAGE                            FILE
select video mode...  <del>          run saved command set...  <@>
select fractal type   <t>            load image from file...   <r>
                                     3d transform from file...<3>
OPTIONS                              shell to dos              <d>
basic options...      <x>            give command string       <g>
extended options...   <y>            quit Fractint             <esc>
type-specific parms... <z>           restart Fractint          <ins>
view window options... <v>
fractal 3D parms...   <i>

Use the cursor keys to highlight your selection
Press ENTER for highlighted choice, or F1 for help
```

```
FRACTINT  Version 18.0

Select a Fractal Type

barnsleyj1      barnsleyj2      barnsleyj3      barnsleym1      barnsleym2
barnsleym3      bif+sinpi       bif=sinpi       biflambda       bifmay
bifstewart      bifurcation     cellular        circle          cmplxmarksjul
cmplxmarksmand  complexbasin    complexnewton   diffusion       dynamic
fn(z)+fn(pix)   fn(z*z)         fn*fn           fn*z+z          fn+fn
formula         frothybasin     gingerbreadman  halley          henon
hopalong        hypercomplex    hypercomplexj   icons           icons3d
ifs             julfn+exp       julfn+zsqrd     julia           julia(fn||fn)
julia4          julia_inverse   julibrot        julzpower       julzzpwr
kamtorus        kamtorus3d      lambda          lambda(fn||fn)  lambdafn
lorenz          lorenz3d        lorenz3d1       lorenz3d3       lorenz3d4
lsystem         lyapunov        magnet1j        magnet1m        magnet2j
magnet2m        mandel          mandel(fn||fn)  mandel4         mandelcloud
mandelfn        mandellambda    mandphoenix     manfn+exp       manfn+zsqrd
manlam(fn||fn)  manowar         manowarj        manzpower       manzzpwr
marksjulia      marksmandel     marksmandelpwr  martin          newtbasin
(more)

Use the cursor keys or type a value to make a selection
Press ENTER for highlighted choice, ESCAPE to back out, or F1 for help
Press F2 for a description of the highlighted type
```

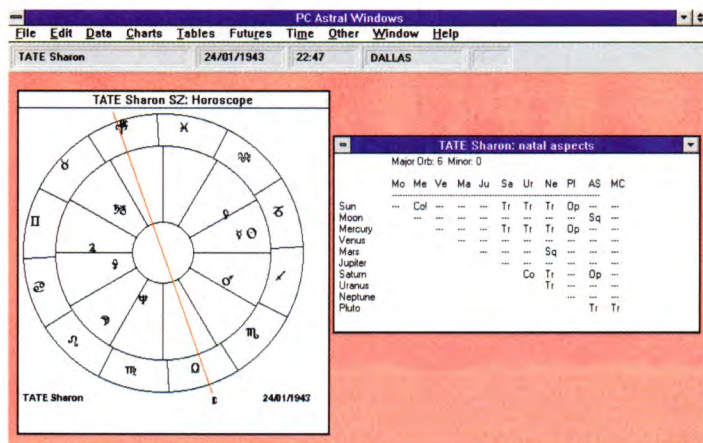
```
FRACTINT  Version 18.0

Select Video Mode
key...name.......................xdot.ydot.colr.comment.................
F2   IBM 16-Color EGA            640  350   16  Standard EGA hi-res mode
F3   IBM 256-Color VGA/MCGA      320  200  256  Quick and LOTS of colors
F4   IBM 16-Color VGA            640  480   16  Nice high resolution
F5   IBM 4-Color CGA             320  200    4  (Ugh - Yuck - Bleah)
F6   IBM Hi-Rez B&W CGA          640  200    2  ('Hi-Rez' Ugh - Yuck)
F7   IBM B&W EGA                 640  350    2  (Monochrome EGA)
F8   IBM B&W VGA                 640  480    2  (Monochrome VGA)
F9   IBM Low-Rez EGA             320  200   16  Quick but chunky
F10  IBM VGA (non-std)           320  400  256  Register Compatibles ONLY
SF1  IBM VGA (non-std)           360  480  256  Register Compatibles ONLY
SF2  SuperVGA/VESA Autodetect    800  600   16  Works with most SuperVGA
SF3  SuperVGA/VESA Autodetect   1024  768   16  Works with most SuperVGA
SF4  SuperVGA/VESA Autodetect    640  400  256  Works with most SuperVGA
SF5  SuperVGA/VESA Autodetect    640  480  256  Works with most SuperVGA
SF6  SuperVGA/VESA Autodetect    800  600  256  Works with most SuperVGA
SF7  SuperVGA/VESA Autodetect   1024  768  256  Works with most SuperVGA
(more)
Use the cursor keys to highlight your selection
Press ENTER for highlighted choice, ESCAPE to back out, or F1 for hel
```

Se poi pensate che il pargolo in questione abbia anche delle attitudini matematiche, non c'è motivo per non lasciarlo davanti a programmi come MIGHTY MATH, ANIMATED MOLTIPLICATION & DIVISION o ADVENTURE MATH che gli insegneranno a compiere moltiplicazioni, divisioni, somme e sottrazioni (se però volete dei risultati, prima fategli 'girare' le lezioni di lingua inglese mi raccomando!).

Ma in LB3 anche i più grandicelli possono trovare qualcosa che nutra la loro ment, soprattutto se desiderosa di apprendere qualcosa di più su argomenti come: funzioni trigonometriche, fisica, elettronica, informatica, energia nucleare, chimica, storia (antica e contemporanea), letteratura e statistica.

Se poi la vostra passione sono le lingue straniere (insisto sul fatto che almeno l'inglese dovete saperlo per sfruttare a pieno questo CD) allora ecco piovere su di voi ben 24 programmi che vi consentiranno di tradurre il vostro pensiero o il vostro testo dall'inglese in spagnolo, francese, giapponese, russo, cecoslovacco e cinese (dato che ho qualche difficoltà con le lingue, in special modo con le ultime quattro non posso giurare sulla qualità del lavoro svolto dai programmatori!).

DI CHE SEGNO SEI?
Volete dilettarvi con l'astrologia? Ebbene, anche in questo caso Libris Britannia ha qualcosa per voi, e non si tratta del solito programmino per hobbysti...

I docenti in particolare (che con la riforma della scuola avranno sempre più bisogno di strumenti didattici nuovi per migliorare la loro professionalità) troveranno qualcosa di più specifivo che fa al caso loro: stiamo parlando dei programmi per la creazione di test o di lezioni interattive complete di immagini, suoni, animazioni e feed back.

Saltando di palo in frasca pur rimanendo nella stessa directory, non possiamo che riflettere sul fatto che l'elettronica — come si sa — è una bella passione, ma che in ogni caso va alimentata (e non solo attraverso la presa) — per questo credo che la bella serie di programmi dedicati alla progettazione, analisi e controllo di circuiti, più un curioso gruppo di archivi contenenti per esempio tutti gli articoli della Motorola, circa 7000, oppure un catalogo dei prodotti della Burr-Brown con articoli come convertitori A-D/D-A, amplificatori, potenziometri etc... possa tornare utile a molti, neofiti e non, che in questo campo trovano di che passare il loro tempo.

SCIENZA, TECNICA, INTELLIGENZA

Vi siete mai domandati qual è il propellente migliore per un determinato tipo di aereo, sia esso sperimentale, commerciale o addirittura un modellino? No?! Beh ve lo dice PROP OPTIMIZER.

Avete problemi con le conversioni numeriche? Nessun problema: UNIVERSAL CONVERTER vi aiuta a convertire tra loro più di 600 unità di misura diverse, volumi, temperature, liquidi etc...

Nascosti nei meandri delle directory scopriamo poi applicativi per il la programmazione e lo scambio dati da/a macchine a controllo numerico, e poi un'infinità di prodotti di cui sono riuscito solo ad intuire l'utilità per il loro aspetto molto tecnico, ma che comunque riguardano calcoli strutturali delle sezioni di aerei, creazione di circuiti idraulici o elaborazioni relative all'ingegneria di motori a turbina.

Per quelli che invece gestiscono la matematica a livelli professionali, troviamo pacchetti per calcoli statistici, matriciali, geometrici a 3 e 4 dimensioni e differenziali, con o senza la spiegazione passo passo della soluzione.

Ancora più addentro nella 'scienza' abbiamo scopeto programmi come TRAJECTORY MAKER — che vi calcola la traiettoria per la messa in orbita di satelliti o missili balistici — oppure come ESEE, per la manipolazione e la rappresentazione di sequenze di acidi nucleici e aminoacidi.

Se poi la nostra intelligenza non fosse più in grado di reggere lo sforzo di provare tutta questa mercanzia tecnico-scientifica, allora potremmo tranquillamente cedere passo all'intelligenza artificiale: in LB3 troviamo, a riguardo, testi introduttivi e vari 'dialetti' del linguaggio AI per antonomasia (la versione 3.0 di PC-LISP e la versione 2.1 di XLISP), più alcune shell per sistemi esperti e vari strumenti per la simulazione delle reti neurali.

COMUNICARE

La comunicazione nell'ambito PC passa necessariamente sul filo del telefono: infatti in LB3, come in ogni buona raccolta, ritroviamo la nutrita schiera di pacchetti dedicati alla gestione del modem tramite tutti i protocolli esistenti Zmodem, Kermit, WXModem, Ymodem, Xmodem...

C'è sempre quello che poi nutre manie di grandezza, e che da utente vuole passare a dispensatore di materiale shareware — che fare quindi per installare una BBS (Bullettin Board System)? Semplice, un buon PC, un capiente Hard Disk, un filo del telefono (non sarebbe male se collegato alla rete Telecom) e un programma per la creazione e la gestione di una BBS. Non avete il programma? Beh, prendetelo su LB3, ce ne sono ben 5 diversi suddivisi per semplicità e potenza.

Problemi con la connessione a Compuserve (vista la distanza, sicuramente non si tratta di problemi economici)? Tutti risolti con TAPCIS, un programma che ottimizza i tempi di accesso ad uno dei più famosi servizi telematici del globo riducendo così anche il costo della connessione.

Infine, se avete una rete locale e desiderate scegliere tra qualche nuovo programma per la sua gestione non avete che da chiedere, LB3 vi propone prodotti come HOTNET per Novell, WEAKLINK per le connessione sulla RS232 con un cavo null-modem oppure

UUPX/EXTENDED PC per le connessione miste Ms-Dos/Unix.

PROGETTAZIONE

PROTOCAD-3D v1.1, DRAFT CHOICE, EEDRAW, PRINTCAD-3D — solo alcuni nomi per introdurre i sistemi CAD presenti in LB3.

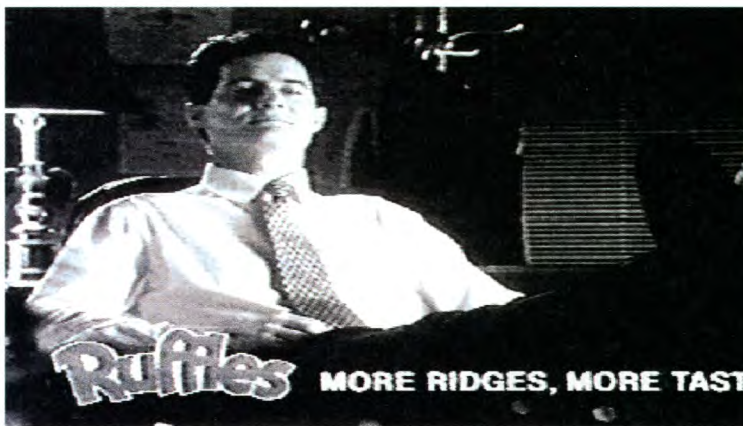
Molti di questi applicativi possiedono opzioni per la visualizzazione in alta risoluzione a colori e la stampa in PostScript su stampanti laser e plotter. Sono anche disponibili filtri per l'esportazione in formato Autocad DXF, GIF, BMP e binaria dei vostri progetti, associati a librerie di oggetti (T-SQUARE nella versione shareware ne ha 500, nella versione registrata ben 6945!) che soddisferanno anche i palati, oops i 'plotter' più esigenti.

NOI, GLI ALTRI, LA VITA, I MISTERI

Anche se con peso nettamente inferiore al resto degli argomenti, la religione fa capolino all'interno di questo calderone di software, con prodotti come: COMPUTERIZED TORAH TREASURY (per la ricerca all'interno della Torà delle Leggi Scritte e Orali), THE KORAN, BOOKS OF BUDDHA oppure il famoso THE BIBLE COMPANION, un programma che vi aiuterà nella lettura e comprensione del Libro dei Libri.

Per chi invece, pagano o aspirante tale, si diletta di astrologia e numerologia, LB3 propone alcuni programmi per calcolo di elementi esoterici e paranormali che hanno a che fare con Compatibilità, resoconti di nascita, stelle e pianeti etc...

Più misteriosi i 3 succosi file contenenti una raccolta di articoli sugli UFO. Sempre girovagando da un settore all'altro vi voglio segnalare un programma per l'analisi della scrittura (è basato su una serie di domande, non sull'analisi 'grafica', quindi non fatevi illusioni!), un trattato sull'erboristeria più alcuni programmi per il calcolo dei classici bioritmi.

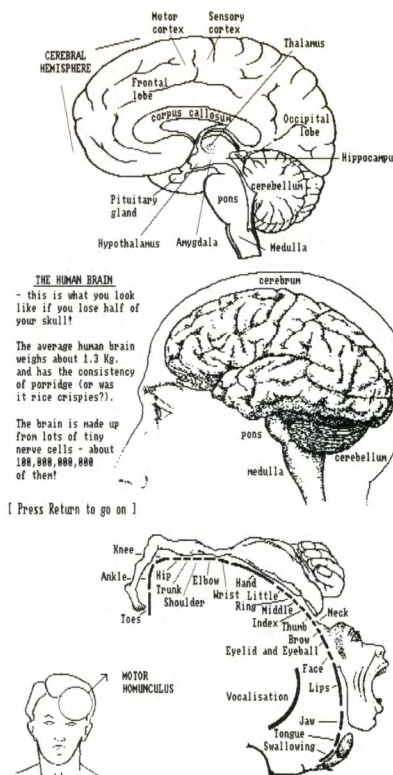
Anche l'aspetto medico della vita è comunque considerato in LB3: troviamo difatti introduzioni alla psicologia e ad alcuni metodi per il rilassamento, sistemi guidati per la cura del mal di testa e programmi per il monitoraggio della somministrazione dell'insulina, per poi spaziare da sintomi e cure di 31 malattie a esercizi guidati per il controllo della messa a fuoco e il rilassamento degli occhi (quest'ultimo davvero utile e consigliato a chi passa molto tempo davanti al video!).

GENERALE

Vi sembra abbastanza? Invece non è ancora finita: gli argomenti tralasciati sinora affrontano temi che spaziano dalla terra al cielo... più precisamente dal giardinaggio-agricoltura fino al tracciamento dei satelliti non geostazionari. Abbiamo trovato pacchetti per collezionisti di ogni genere, per appassionati di cinema e televisione, programmi zeppi di ricette per cucina e programmi di supporto per AutoCad o Flight Simulator. Sempre frugando intesamente ci siamo imbattuti poi in programmi che effettuano la lettura di testi per i non vedenti, ma anche in più comuni driver per la gestione delle stampanti più sconosciute, oppure in diversi editor di testi, ASCII e ANSI e in pacchetti astronomici per la comprensione delle geometrie siderali che illuminano la volta celeste dopo il calare del sole (ah, la poesia dello shareware!).

Insomma, LB3 non può non interessare. Non crediamo possa mancare in questa raccolta — e tenete presente che il nostro è stato davvero solo un volo panoramico — un soggetto che non abbia suscitato in voi un briciolo di interesse. Certo è che se il vostro interesse è squisitamente rivolto ad uno solo dei settori evidenziati, beh, allora vi consigliamo raccolte monotematiche (CD-ROM specificamente tecnici come TECHNO-TOOLS o SOURCE CODE dedicati interamente alla programmazione oppure le altri che offrono collezioni di immagini o di suoni e che non faticherete certo a trovare).

Ma se soltanto volete provare anche voi l'ebbrezza di possedere migliaia di programmi diversi con cui passare interminabili nottate di ricerca, apprendimento e — perché no — anche di svago (perché non è detto che con il computer ci si diverta solo con i giochi), allora Libris Britannia 3 deve essere vostro, perché si tratta pur sempre di un 'classico' nel suo genrere. E se decidete di compralo, buona esplorazione!

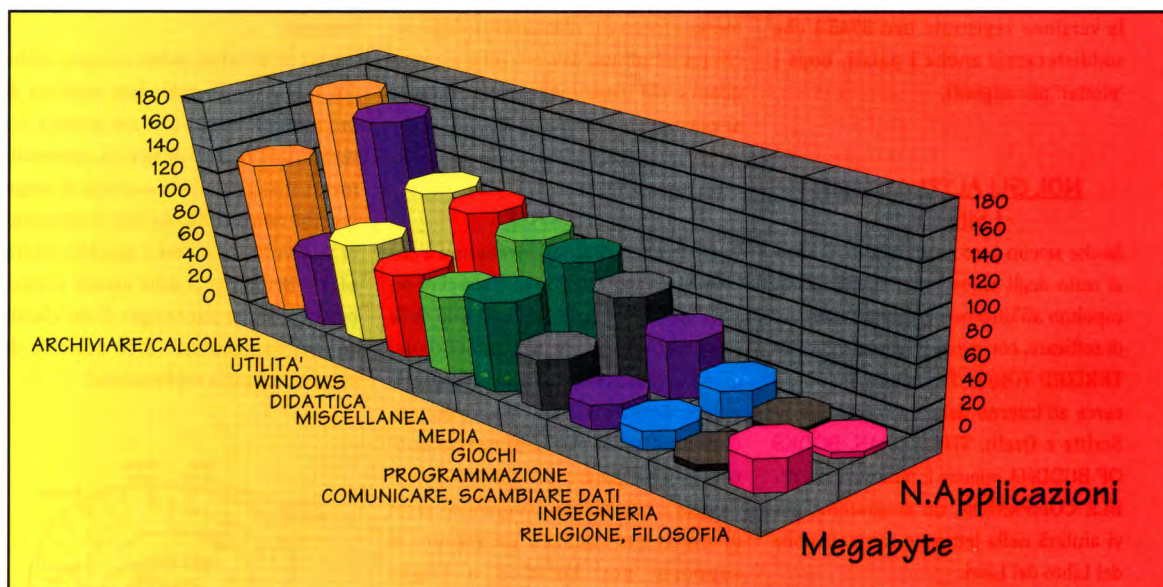
TWIN PEAKS... MA VA?
Potevamo stupirvi con utility speciali e giochi ultravivaci... ma noi siamo inglesi, mica americani! Eh sì, questa raccolta ha proprio quel 'certo non so che' di cui si sente spesso la mancanza nelle raccolte 'tradizionali'. Ad esempio, chi potrebbe aspettarsi del materiale relativo a Twin Peaks (o a Blade Runner, v. pag. precedenti) che non siano delle semplici immagini e basta?

CI VUOLE CERVELLO
Vi interessa un dossier sul funzionamento della mente umana? Beh, eccovelo, e con tanto di schemi e mappe neuronali...

The Official ASP Advantage

1st Quarter 94 - Advantage Plus Dist - Importato da IDC/CD WORLD Napoli

1. ASP (REPETITA JUVANT)
A vantaggio dei più distratti ricordo che l'ASP (Association of Shareware Professionals), fondata nell'aprile del 1987, è una specie marchio di qualità per lo shareware. I programmatori che ne fanno parte, infatti, hanno sottoscritto un codice etico di autoregolamentazione che impone: di distribuire copie complete dei programmi da loro realizzati e non monche di parti importanti per una valutazione completa, di supportare l'utente registrato e di eliminare velocemente i bug che dovessero emergere.
Insomma per tutte quelle persone che sostengono che i programmi shareware non sono valutabili e sono soltanto delle demo travestite da programmi, questo CD-ROM può rappresentare la giusta via alla riconciliazione.

ASP: IL CATALOGO ON-LINE
Se volete procurarvi una copia aggiornata del catalogo ASP cercate il file ASPxxxx.ZIP più recente su Pegaso (l'ultimo che abbiamo visto collegandoci è ASP001.ZIP).
In questo modo potrete conoscere il livello di 'update' dei programmi.

Il mese scorso abbiamo parlato dell'ASP e dell'importanza che riveste nel mondo dello shareware.
Questo mese vogliamo proporvi il CD-Rom 'ufficiale' col quale viene presentato al pubblico il catalogo generale e numerosissimi esempi di software dell'associazione, e che rappresenta il mezzo di approvvigionamento più economico a riguardo.
Una precisazione comunque è d'obbligo: non vi lasciate ingannare dalla 'data' del CD-ROM, perché nel mondo dello shareware il ciclo di aggiornamento dei programmi è abbastanza discontinuo. Un CD-ROM apparentemente 'vecchio', quindi, rimane ugualmente valido, soprattutto nel caso dell'opera ufficiale dedicata all'ASP...

UNO SGUARDO D'INSIEME

Il CD in questione contiene il meglio dei programmi realizzati dagli autori membri dell'ASP[1] con un aggiornamento quadrimestrale, e la prima cosa che abbiamo constatato con grande piacere è stato il pieno sfruttamento del supporto: ben 629.375.254 byte risultano occupati. Inoltre salta subito agli occhi che è stato realizzato anche un ottimo lavoro di catalogazione, e le due shell presenti (fig.1 e 2) permettono una navigazione ottimale all'interno del CD-Rom.

Sono presenti 892 applicazioni suddivise in 37 directory (categorie) dai nomi autoesplicativi, e una volta tanto ognuno di questi programmi è presente sia in forma 'zippata' che normale, in modo da permetterne (quando possibile) l'esecuzione diretta oppure la copia rapida del materiale.

Non manca — come in tutti i CD-Rom ben realizzati — una directory dedicata alle BBS, contenente tutti i dati riguardanti i programmi inclusi nel CD ed una utility che tramite questi può creare i 'FILE.BBS' in qualunque modo si desideri (con un riga di descrizione, con più righe, con la grandezza e senza, con la categoria, etc.).

La directory A_S_ILES, infine, contiene tutto ciò che riguarda direttamente l'ASP: elenchi completi dei programmi per DOS, Windows e OS2, database delle BBS e dei venditori riconosciuti dall'ASP, guide per gli aspiranti autori shareware, elenchi dei requisiti per entrare a farne parte, moduli di richiesta di iscrizione e quant'altro possiate immaginare.

PROCEDIAMO ORDINATAMENTE

Come è abitudine di GigaByte ho provveduto a riorganizzare le già citate 37 categorie nelle nostre abituali 10 'macro categorie' separando successivamente le 'utility' dalla 'programmazione' per dare un'idea più chiara e procedendo ad una valutazione separata per le applicazioni Windows. Ne sono risultate alla fine 11 'macro categorie' che corrispondono ognuna ad una o più directory del CD-Rom (se vi gira un po' la testa date un'occhiata al grafi-

co principale e tutto diventerà più chiaro).

Per dare un senso di orientamento generale, quindi, abbiamo realizzato una serie di grafici solo ed esclusivamente per quelle directory che lo richiedevano, tralasciando invece le directory i cui file erano mescolati alla rinfusa senza alcuna suddivisione.

Una precisazione va fatta, prima di passare in rassegna i diversi settori, riguardo al nome delle directory: i produttori del CD-Rom hanno aggiunto il suffisso ION (da applicatION, programmi applicativi) al nome di alcune categorie, quindi non lasciatevi fuorviare dal 'suono strano' che questi strani 'acronimi' possono avere.

GESTIRE, DECIDERE, AMMINISTRARE, ARCHIVIARE, CALCOLARE

In questa categoria sono ricadute quattro directory (FINANCES, DATAIONS, COLLTING, BUSINESS), per un totale di 171 applicazioni che occupano tra versioni compresse e non oltre 131 Megabyte.

Per quanto riguarda numero di applicazioni ed occupazione delle singole directory vi rimando, da qui in avanti, agli appositi grafici.

Tra i programmi finanziari vi sono diverse applicazioni interessanti più alcune che essendo mirate agli U.S.A. difficilmente potranno essere utili in Italia — comunque tant'è, accontentiamoci.

Tra le applicazioni interessanti e proficuamente utilizzabili anche in un contesto italiano troviamo alcuni programmi per calcolare l'ammortamento, la durata e gli interessi di un prestito; una calcolatrice finanziaria TSR battezzata dall'autore FINCALC v1.08 (FC108.ZIP); un comodo programma di analisi finanziaria per Windows (Financial Analisys for Windows — tra l'altro sul CD è presente sia la versione 3.30 sia la precedente 3.25); una libreria di oltre 250 macro sempre a carattere finanziario per Lotus 1-2-3; programmi per gestire il portafoglio titoli (come? ancora non giocate in Borsa?) ed altro materiale dello stesso genere.

Nella directory DATAIONS (abbreviazione di DATAbase applicatIONS) troviamo — come è lecito aspettarsi — tanto dei database dedicati a specifici problemi (come il programma che permette di gestire da DOS i file dello schedario di windows) quanto di archiviazione generica come il completissimo dBase compatibile 'Wampum v4.5' a cui prima o poi dedicheremo una recensione, oppure 'Zephir v4.0' che offre la compatibilità col famoso FoxPro. Continuando in ordine sparso peschiamo poi 'Information Please' — programma utilissimo a tutti coloro che hanno la necessità di archiviare informazioni in forma testuale *libera*[2] — che offre tra l'altro la possibilità di collegare immagini PCX al testo; un database per la gestione di biblioteche (Book Librarian v1.53); e infine 'On this day' v1.5, un programma per gestire le ricorrenze presente in versione sia DOS che Windows.

Passiamo così alla directory Collecting (ovvero: collezionisti di tutto il mondo, unitevi!) che offre programmi per gestire collezioni di dischi, CD, cassette, libri, giornali, riviste, musica, monete, fumetti, francobolli, video e quant'altro abbiate voglia di collezionare.

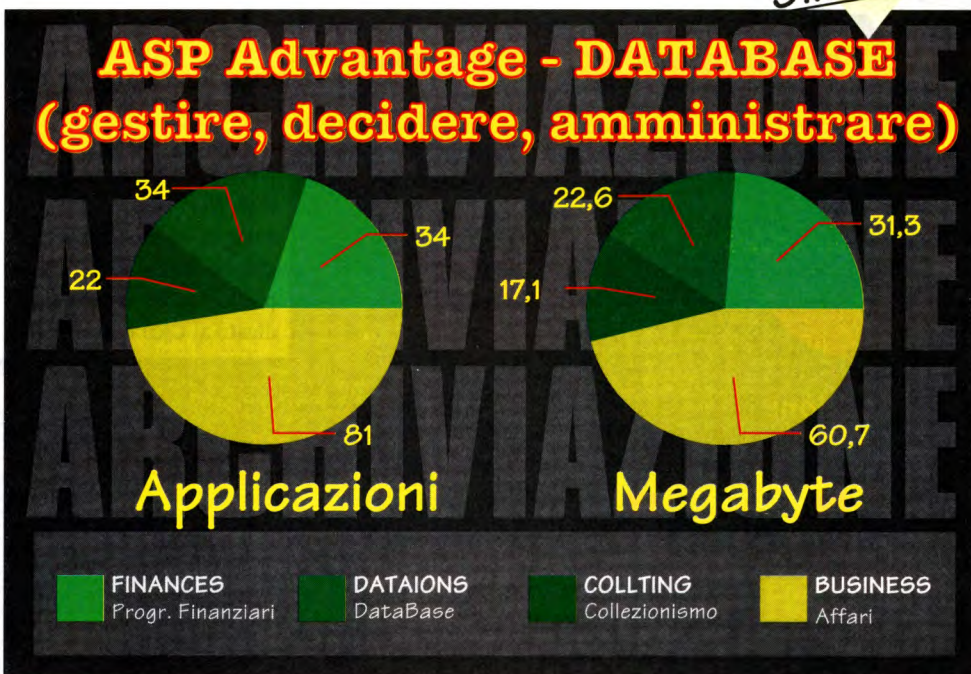
A dimostrare ancora una volta che per gli americani 'Business is Business' la directory omonima si è rivelata la più corposa dell'intero CD, con le sue 81 applicazioni che vanno a occupare oltre 60,7 Megabyte. Vi potrete trovare diversi programmi per gestire i contatti ed altrettanti per gli appuntamenti, oppure di quelli che integrano le due funzioni aggiungendone altre a corredo, come anche un programma per gestire le ricette ed uno per gestire i costi di un ristorante, e molto di più di quello che si potrebbe descrivere nel poco spazio a mia disposizione.

COMUNICARE, SCAMBIARE DATI

A questa categoria corrisponde la directory Commions (COMMunication applicatIONS): quasi 16 Megabyte per 23 applicazioni che spaziano a tutto campo nella materia in questione.

Vi si trovano utility per chi lavora in rete e per chi si collega a *Compuserve*[3], programmi per aiutare chi deve fare tante telefonate ed altro materiale simile.

DIDATTICA, CULTURA, INFORMAZIONE

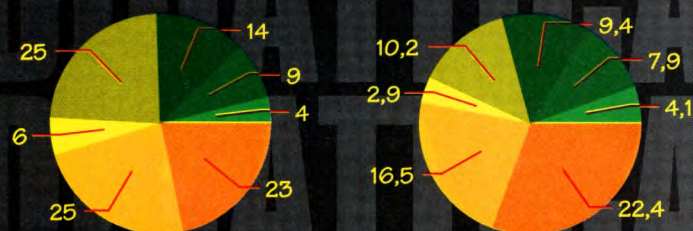
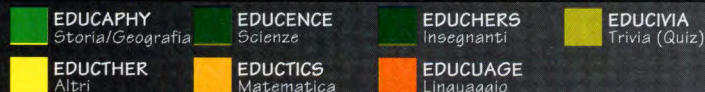
Ben sette le directory dedicate all'educazione e alla didattica, con una suddivisione davvero interes-

2. FREE-FORM: LIBERTA' DI ARCHIVIARE
Con questo termine vengono indicati quei programmi di archiviazione dove i dati possono essere isnertii senza rispettare necessariamente dei 'campi' di numero e formato definito, e quindi si prestano molto bene alla catalogazione e organizzazione di informazioni e riferimenti di vario genere su argomenti diversi.

3. COMPUSERVE
Compuserve è il più diffuso 'servizio online' americano con un numero di abbonati che si avvia verso i 2 milioni, la sua leadership è stata indiscussa per anni (e lo è tuttora anche se sono sorti altri agguerritissimi servizi come BIX ed America Online che non lasciano nulla di intentato per sopravanzarlo), grazie alla sconfinata marea di informazioni cui permette di accedere.
'The World at your fingertips' è il motto di Compuserve, ed è realmente così!
Comunque, per tutti coloro che vogliono saperne di più sui grandi servizi telematici mondiali stiamo 'allestendo' un articolo veramente completo a riguardo. Continuate a seguire la rubrica OnLine.

ASP Advantage - EDUCATION

Applicazioni: 14, 9, 4, 23, 25, 6, 25

Megabyte: 9,4, 7,9, 4,1, 22,4, 16,5, 2,9, 10,2

EDUCAPHY Storia/Geografia
EDUCENCE Scienze
EDUCHERS Insegnanti
EDUCIVIA Trivia (Quiz)
EDUCTHER Altri
EDUCTICS Matematica
EDUCUAGE Linguaggio

sante che riunisce moltissimi programmi ben realizzati.

Come al solito, però, questo tipo di applicazioni più di ogni altro richiede una discreta conoscenza dell'inglese per un utilizzo davvero soddisfacente — se poi avete un po' di buona volontà e volete finalmente impararlo o semplicemente migliorarne la conoscenza, in queste directory troverete diversi file utili a tale riguardo.

Ma anche se la vostra conoscenza dell'inglese non è proprio perfetta, vi consigliamo di dare lo stesso un'occhiata a questa interessante collezione didattica: vi sono una buona quantità di programmi che non hanno bisogno di tale lingua per poter essere adoperati — quelli matematici (fortunatamente almeno sui numeri ci si è messi daccordo in tutto il mondo) ad esempio, ma anche altri.

INGEGNERIA

La directory ENGIRING (ENGInee-RING: progettazione) contiene 8 programmi per complessivi 5,5 Megabyte, per cui abbiamo pensato che un grafico fosse superfluo. Non rappresenta certo un buon motivo per scegliere questo CD-Rom piuttosto che un altro dedicato al CAD o simile, naturalmente.

GIOCARE, DIVERTIRSI

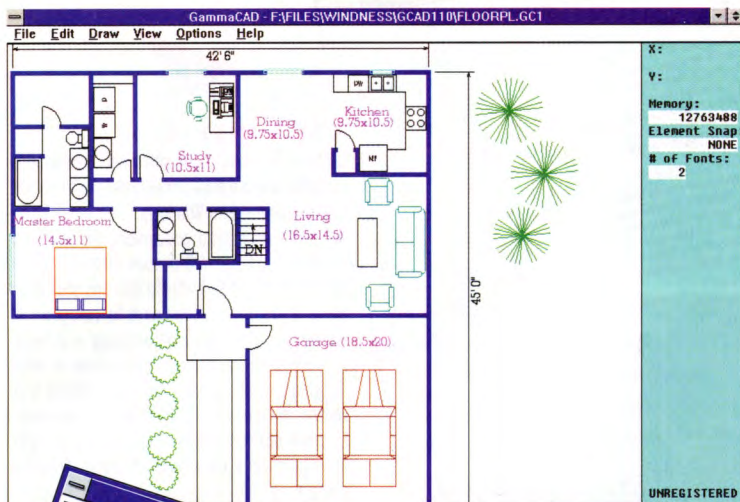
Cinque directory che contengono rispettivamente giochi arcade, di carte, da tavola, di parole e di genere vario: in totale 73 giochi. A questi, va detto per chi è amante dei giochi, sono da aggiungere quelli per windows qui non conteggiati.

MISCELLANEA

Di nuovo vi invito a dare un occhiata al grafico per farvi un idea più precisa: vi accorgerete subito che il materiale di 'genere vario e non classificabile' è stato invece classificato, anche se due dei cinque gruppi — lottery e scouting — forse non saranno di interesse proprio per tantissimi utenti.

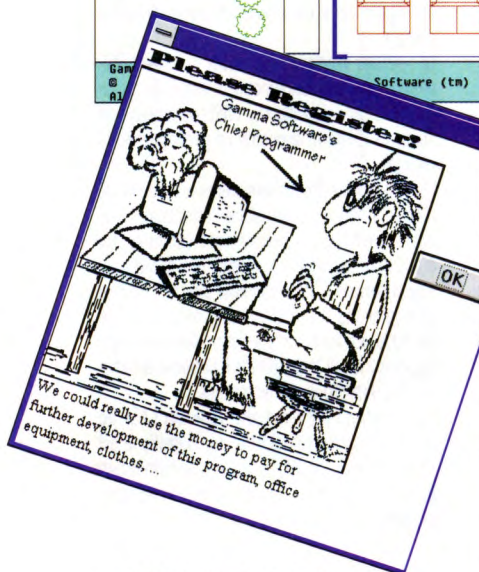
A proposito di Scouting devo ammettere che per la prima volta mi capita di trovare in un CD-ROM una directory interamente dedicata ai giovani esploratori. Al suo interno, infatti, potrete reperire ben 6 programmi che aiutano a gestire e ad organizzare un gruppo di scout in tutte le operazioni più tipiche.

SAPERSI PRESENTARE

Qui sotto lo schermo introduttivo del gioco Night Raid 1.1, presente nella directory GAMECADE (file: NTRAID01).Non lasciatevi fuorviare dalla grafica: è solo un'immagine di richiamo, come tutte le schermate di presentazione, del resto.

Appello

PROGRAMMATORI, ATTENZIONE!

Un apello e un consiglio ai programmatori ed ai realizzatori di raccolte shareware, da parte di tutta la redazione ma a nome soprattutto degli utenti: il CD-ROM è sempre di più il supporto principe con cui i programmi shareware vengono conosciuti dal grande pubblico — non ci vorrebbe molto a configurare i programmi in modo da farli funzionare senza problema anche da CD, e in questo modo si avrebbero molte più possibilità di vedere pubblicata una prova del proprio programma.

CAD 'A BUON MERCATO'
A sinistra, una schermata di GammaCAD, un buon programma di CAD per Windows: lo potete trovare all'interno della directory WINDNESS col nome di GCAD110.
E, nell'immagine più piccola, il simpatico modo che i programmatori di GammaCAD hanno adottato per ricordare ai più distratti di registrarsi.

PROGRAMMAZIONE

In tutto 50 fra tutorial, librerie, linguaggi alternativi, ausili alla programmazione, il tutto racchiuso nella directory PROGMING. Se poi non siete dei programmatori ma vorreste diventarlo cominciando magari dal Basic, c'è per voi un ottimo corso (Basic training, BT.ZIP) che partendo da zero si sipinge fino a questioni scabrose come la gestione dei file e della grafica.

RELIGIONE E FILOSOFIA

'Noi, gli altri, la vita, i misteri' è la nostra quarta categoria delle famose dieci. In 'The ASP Advantage' ritroviamo una directory ad hoc chiamata RELIOPHY (religion & philosophy) con sole 5 applicazioni ma molto corpose: 28,6 Megabyte.

UTILITA'

Ben quattro le directory dedicate alle utility per un totale di 161 programmi diversi, che potranno aiutare sia lo smanettone che l'utente alle prime armi.

La suddivisione (vedi grafico) mostra chiaramente una prevalenza dei programmi di utilità dedicati ai file e e di quelli per la gestione della CPU e della memoria.

WINDOWS

Anche lo shareware va sempre di più verso Windows, ma fortunatamente — a differenza del software tradizionale — non ha l'abitudine di 'seguire la corrente'. Tutt'altro: i programmatori shareware fanno sentire maggiormente la loro presenza proprio dove le software-house più latitano... è una questione di

WINDOWS SURFING
Nella foto sotto il grafico di questa pagina, la versione Windows del programma per poter navigare all'interno del CD.

DOS SURFING
Nell'immagine qui sopra la shell DOS di 'The ASP Advantage' — altro non è se non il famoso programma per catalogare CD-ROM CopyCat in versione 3.3.

stile, che volete farci.

Sono cinque le directory dedicate a Windows: WINDAMES, WINDNESS, WINDTHER, WINDTIES e WINDTION, rispettivamente giochi, business, altri, utility e didattica. Dal grafico potete osservare quanto siano ancora una volta preponderanti le applicazioni rivolte al mondo degli affari ma soprattutto le utility.

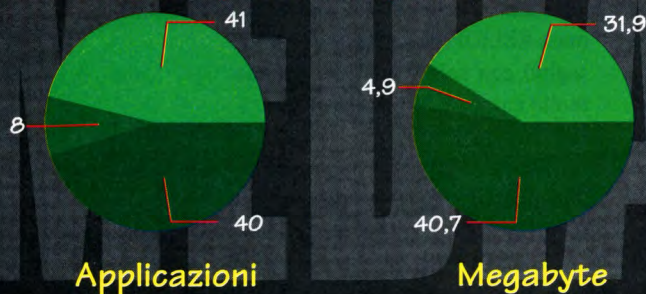
MEDIA

WRITIONS, MUSIUSIC, GRAPHICS le tre directory che ricadono in questa categoria.

Per la musica sono soltanto 8 le applicazioni disponibili, mentre è più marcata la presenza della grafica (40 applicazioni) e della scrittura (41).

Tra i programmi più validi o particolari che vi possiamo trovare è d'obbligo citare: 'TopDraw' (ottimo programma di grafica vettoriale per Windows), 'Pixfolio image catalog system v2.0' (sempre per Windows), 'Multimedia 1 - The Creator' (applicazione che permette la creazioni di valide slide-show ed in più è in grado di gestire il suono digitalizzato anche senza scheda audio con risultati davvero sorprendenti), e infine 'Creativity package v2.2' (un divertente programma per creare poesie).

ASP Advantage - MEDIA (immagini, suoni, animazioni)

Applicazioni: 41, 8, 40
Megabyte: 31,9, 4,9, 40,7

WRITIONS Scrittura
MUSIUSIC Musica
GRAPHICS Grafica

CONCLUSIONI

La scelta di offrire i programmi tanto 'zippati' che pronti all'uso ha quanto meno dimezzato il numero di applicazioni memorizzate, ma d'altra parte 892 programmi non sono neanche pochi e il maggior spazio occupato si ripaga con la comodità di poter lanciare diverse applicazioni direttamente dal CD oppure di poter copiare gli archivi senza aspettare la decompressione e rendendosi subito conto dell'ingombro.

Se poi consideriamo che il tutto è stato realizzato sotto l'egida dell'ASP, con tutto quel che ne deriva, possiamo concludere che i pochi soldi richiesti per questo CD sono sicuramente ben spesi.

GRAFICA E MULTIMEDIA
Nell'immagine a sinistra lo schermo delle opzioni di "Multimedia 1 The Creator", presente nella directory GRAPHICS (col nome MM1 la versione 1.4 e col nome MULTI20 la 2.0).

.BAT

DOS & WINDOWS

Anche ASP, come molti altri titoli, permette la consultazione e il trasferimento dei file tanto sotto DOS quanto sotto Windows.

Nel primo caso basta posizionarsi sull'unità che identifica il CD e dare il classico comando GO, in seguito al quale verrà visualizzata una shell dalla quale è possibile selezionare la categoria di software in cui effettuare il 'browsing' e in seguito 'marcare' (in inglese l'operazione è detta 'tagging') quelli che ci interessano, copiare o rivedere i file marcati, oppure formattare un floppy. La prima opzione vi presenterà anche una sezione introduttiva e un sistema di ricerca globale o parziale.

La versione Windows offre molte più possibilità, ma vi consigliamo caldamente di installarla sul vostro hard disk piuttosto che utilizzare quella residente sul CD-Rom, in quanto ne guadagnerete in velocità.

La shell grafica sfrutta pienamente le funzioni del mouse, in modo da consentire l'attivazione delle varie operazioni semplicemente cliccando sui menù o sui nomi dei file: diventa così molto semplice osservare il contenuto della directory relativa al programma scelto (visto che, come abbiamo già detto, esistono anche in forma decompressa), leggerne i file di testo tramite il richiamo automatico del NotePad e persino lanciarli.

Nel complesso possiamo affermare che l'ASP ha realizzato, per la consultazione e la gestione del proprio archivio su CD, un sistema di tutto rispetto, degno di portare il famoso marchio dell'associazione.

Mega Windows 3

oltre quattromila file per ogni esigenza

Profit Group - Importato da Return Code Zero - L. 39.000

Questo CD-Rom è stato allestito nel nome dell'abbondanza, visto che ci potete trovare davvero di tutto: a partire dalla versione freeware di Sparta (la 1.0), per arrivare all'application launcher di Star Trek, passando naturalmente per una serie pressochè sconfinata di immagini, applicazioni, giochi, font e suoni. Esaminarla tutta è stato un vero e proprio lavoraccio, ma crediamo proprio che ne sia valsa la pena.

MOLTO WINDOWS, CON UN ASSAGGIO DI OS/2
Come potete vedere dal grafico principale qui sotto, il volume presenta — come c'era da aspettarsi — una maggioranza di materiale Windows. In effetti, la directory OS/2 e quella per Grafica e Suono si possono considerare due 'bonus'.

Ancora una volta, ci troviamo di fronte ad una raccolta di shareware che ci fa capire quanto sia comoda la disponibilità di un lettore CD-Rom, sul nostro computer. Cosa dire, infatti, di un unico disco argenteo che contiene la bellezza di 4015 file, tra suoni, immagini e programmi? Di certo, spulciando tra le directory di questo CD, ne troveremo davvero di cotte e di crude. Vediamo un po'... Tanto per cominciare, Mega Windows 3 è divisa in tre aree principali, di cui la terza è senza ombra di dubbio quella predominante: OS/2, Grafica & Suoni, e Windows.

OS/2, provalo e scoprirai quanto è comodo

Così, almeno, recita la pubblicità della IBM sui cartelloni affissi in tutte le stazioni della metropolitana milanese. Ora, quanto questo sistema operativo sia comodo, lascio a voi giudicarlo, giacchè la parte che mi interessa è solo quella relativa alla prima grande area di questo CD-Rom. La directory OS/2, infatti, si divide in dieci sottodirectory contenenti di tutto un po': Applicazioni, comunicazioni, tools per la "scrivania", driver, giochi, informazioni, programmazione e via dicendo. Facendo scorrere la lista dei file, poi, ci si può davvero sbizzarrire.

MA FAI L'OCCHIOLINO?
Yabweye: ovvero come rendere più semplice la localizzazione del puntatore. Quando è ridotto a icona, gli occhietti sono piccoli piccoli, ma ingrandendo la finestra relativa, è possibile notare un simpatico effetto: provate a passarci sopra col puntatore... (E a tale proposito date un'occhiata alla rubrica A Bit of Humour di questo mese).

Che dire infatti dell'archivio BIPROB.ZIP, che contiene nientemeno che un calcolatore di probabilità binomiali? Oppure del Boxer/OS2 v6.0, un potente editor di testi contenuto nell'archivio BOXOS2_6.ZIP? Tutte cose che potete facilmente trovare nella directory Applications, che contiene svariati programmi dalla variabile utilità. Ce n'è davvero per tutti i gusti: lettori di moduli protracker (.MOD, si veda il numero 2 di GigaByte) come il Digital Music Player v92 (DMPLAY92.ZIP), lettori QWK (che forse avrebbero fatto meglio ad abitare nella directory Communications), visualizzatori di immagini multiformato (come il potente PMJPG131, che riesce a mostrare JPEG, GIF, TIFF, PCX, BMP e TARGA), oppure programmi impegnati come l'Irit Solid Modeler (il nome è autoesplicativo, e comunque è diviso in due dischi/archivi, nomati IRIT40En.ZIP con n uguale ad 1 e 2). Insomma, in questa directory troverete certamente qualcosa di interessante anche se, a dire il vero, questi 43 file potevano benissimo essere messi in altre directory, tipo la Misc, la Utilities e la Desktop Tools, così sembrano file disordinati e basta.

Passiamo così alla directory Comm(unication)s, da sempre croce e delizia degli appassionati del collegamento via modem. Qui troviamo essenzialmente programmi di gestione BBS e lettori di posta QWK, tra cui non possiamo non segnalare il famosissimo BlueWave, qui in versione 2.02 per OS/2 (archivio BW212OS2.ZIP), ma non mancano altri programmi di interesse particolare quali il Golden ComPass 2.1d che è un navigatore per la rete CompuServe, o l'IRC10H.ZIP che, scompattato, fornisce un agli utenti OS/2 collegati in Internet la possibilità di entrare in IRC, il "mega-chat" di Internet che spopola in tutte le università. Da segnalare anche i cinque dischi della serie UUPC/Extended v1.2, e il TimEd B11, mail editor per la rete FidoNet.

Nella directory Desktop Tools, invece, troviamo una sessantina di file dalla diversa utilità, tra cui calendari, programmi per l'ascolto dei CD audio con lettore CD-Rom, programmi per gestire e ridurre le finestre, visualizzatori di immagini, lettori di moduli musicali, copiatori, eccetera eccetera eccetera. Tra i tanti che si possono segnalare, ci sono i due archivi relativi all'orologio parlante (TCLOCKn.ZIP), il ZipME (una shell per la compressione/decompressione dei file), l'icon bar contenuta nell'archivio SWBAR.ZIP e il grabbatore d'immagini (brutta definizione, ma si veda anche GigaByte 2) PM2BMP2A.

Saltiamo così la directory relativa ai drivers (inutile star lì ad elencare qualche file, visto che quello che vi serve potrebbe essere tra gli altri. Sono comunque ventiquattro in totale), e passiamo direttamente a quella dei giochi, certamente poco fornita. Nello squallore dei suoi quattrodici file, infatti, possiamo trovare un Backgammon, un Forza 4, un Othello e un MahJong, oltre naturalmente a qualche altro giochetto qua e là (che non fa mai male). Ben altra cosa, invece, è la directory Misc, con le sue icone (ci sono persino quelle degli X-Man), il suo BigBen che suona ad ogni ora, i suoi fixes per i bug di OS/2 (o delle relative applicazioni) e il PS/2 Assistant (due volumi, PS2ASSIST.ZIP).

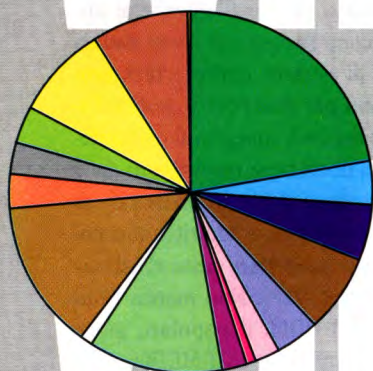
Solo quattro, invece, i programmi contenuti nella directory Networks, tra i quali spicca indubbiamente il clipboard server TCP/IP zippato nell'archivio CLPSRV. Per il resto, ci conviene saltare a piè pari anche la directory Programming, conenente file FAQ su diversi linguaggi di programmazione e qualche altro tool per programmatori, e

CASELINER
Vi serve un programma per stampare le copertine delle vostre cassette? Eccovi accontentati. Una serie di semplici menu vi permette di scrivere ciò che volete nelle tre sezioni titolo, lato A e lato B, usando il font che preferite. A quando la possibilità di importare qualche immagine?

CaseLinr - (untitled)
File Layout Fonts Text Help

A DATE/TIME B
MODE
SOURCE
NOISE REDUCTION

Marco Masini
VOGLIO SUICIDARMI

A B
Mi è morto il gatto
Quando la maestrina dell'asilo ti percuote e ti fa piangere
Lamento da caducità di codesta nostra vita terrena
Cenerentola sposata
Quando ti tagli mentre ti radi
Sei andata con lui
Quando sarai vecchia e nessuno ti verrà a trovare all'ospizio
Mi sono tirato la zappa sui piedi
Perchè continui a farlo?
Canzoncina felice
La legge di Murphy
Ti sei impiccata
Piango mentre seguo il di lei feretro
Domenica sono andato al mare (pioveva)
Considerazioni facete sul ciglio di un burrone
Voglio suicidarmi
Spero vi siate divertiti

andare a spulciare tra i file della directory utilities, certamente più interessante per il grande pubblico. DD_OS2.ZIP e DELTREE2.ZIP, una volta scompattati, fanno la stessa cosa: cancellano le directory. Free 1.5 (FREE15.ZIP) vi dice quanto spazio è rimasto sull'hard disk mentre l'Fx80 vi stampa i file ASCII in due colonne. Tutte applicazioni di scarso interesse, è vero, ma che preludono solo in parte al cuntenuto di questa directory: all'interno troverete altri 75 archivi che, scompattati, si "trasformano" in programmi in grado di svolgere i compiti più disparati, tipo il PC2PS.ZIP, che fornisce un convertitore da Ascii a PostScript, oppure il PCD15.ZIP che contiene un programma di gestione per le immagini in formato PhotoCD. E con questo, cari lettori, abbiamo terminato la parte dedicata a OS/2, che sicuramente non sarà quella che vi spingerà a comprare questo CD-Rom (ne esistono infatti molti altri, interamente dedicati a coloro che hanno scelto l'ambiente operativo IBM, che offrono certamente molto di più, non solo in termini quantitativi).

Il suono e la grafica,

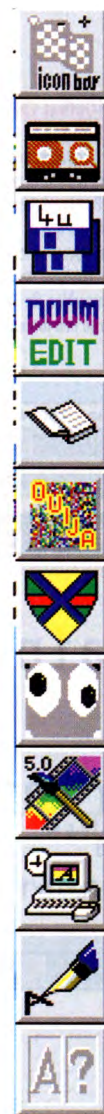
ovvero:

"Personalizziamo Windows"

Chi si aspetta una raccolta di programmi per fare e/o gestire grafica e suoni, probabilmente, resterà un po' deluso dal contenuto di questa directory, che si divide in altre cinque: generalmente, infatti, si tratta di file in diversi formati grafici e musicali: immagini BMP (bellissima la CLOUDS.BMP, ormai fondino stabile del mio Windows, che potete anche ammirare in una foto della recensione di Sparta 1.2, su questo stesso numero), immagini Ray-trace BMP 1024x768 a 256 colori (ce ne sono 32), animazioni in formato AVI e MPEG, più 308 file Wav di discreto interesse, soprattutto se state cercando qualche suono particolarmente idiota con cui rendere l'ambiente Microsoft meno serioso.

E adesso viene il bello...

Parlare di tutta la sezione relativa a Windows, sicuramente, necessiterebbe di cinque numeri interi di GigaByte, ma lo spazio a disposizione di questo articolo, per fortuna, è molto inferiore. Vedremo dunque di elencare, directory per directory, quelli che sono gli archivi più interessanti (o che, per lo meno, hanno destato maggiormente l'attenzione del redattore che ha scitto ciò che state leggendo). Si inizia, come da copione, dalla directory Applications, che da sola occupa la bellezza di 105 megabyte, il doppio rispetto a tutta quella relativa al sistema OS/2. Qui, troviamo già due versioni di Above And Beyond, un famoso programma PIM che permette di organizzare le nostre giornate con la massima attenzione. I Personal Information Manager, questo il significato della strana sigla, saranno molto probabilmente oggetto di un articolo a parte, in un numero futuro di GigaByte. E' comunque interessante rilevare la potenza della versione 3.0, che qui è accompagnata anche dalla precedente 2.1, oltre che dalla 1.0 (addirittura!), che però è contenuta in un'altra directory (misteri di Mega Windows 3). Se però preferite un altro PIM, potete sempre optare per Accend, qui contenuto nella versione 3.14 (ASCND314.ZIP), oppure per le decine di agendine telefoni-

WINDOWS O NEXT?
Icon Bar 1.6 è uno dei tanti programmi che implementano una barra personalizzata, per avviare le applicazioni che più vi interessano. Ottimo già da solo, se accompagnato da Sparta diventa perfetto: svolge anche funzioni di drag & drop.

che e utility-block notes che trovate cosparse per questa ed altre directory.

BigDesk v2.34 è invece uno dei tanti "desktop virtuali" che potete trovare in questo CD: lanciandolo, infatti, otterrete un desktop dalle dimensioni raddoppiate, permettendovi così di "appoggiare" più applicazioni aperte nei quattro settori del desktop, per poi muovervi senza difficoltà tra le medesime, senza usare il task manager (ci sono anche diversi programmi che rimpiazzano quest'ultimo) o i tasti ALT e TAB.

BioGraf 1.2 serve a disegnare i bioritmi di un individuo, basandosi sulla data di nascita del medesimo e su quella corrente. Se funzionasse sarebbe davvero ottimo, purtroppo, però, tutte le volte che l'ho consultato quando ero "a pezzi", la curva toccava picchi incredibilmente alti! Potete comunque farvi due ghignate leggendo la finestra di interpretazione. Se poi volete la versione "abarth" del calcolo di cui sopra, potete scompattare il doppio volume BIOPLOTx.ZIP (dove x è uguale ad A o B), che contiene i due dischi del Personal Bio Rithm Plotter.

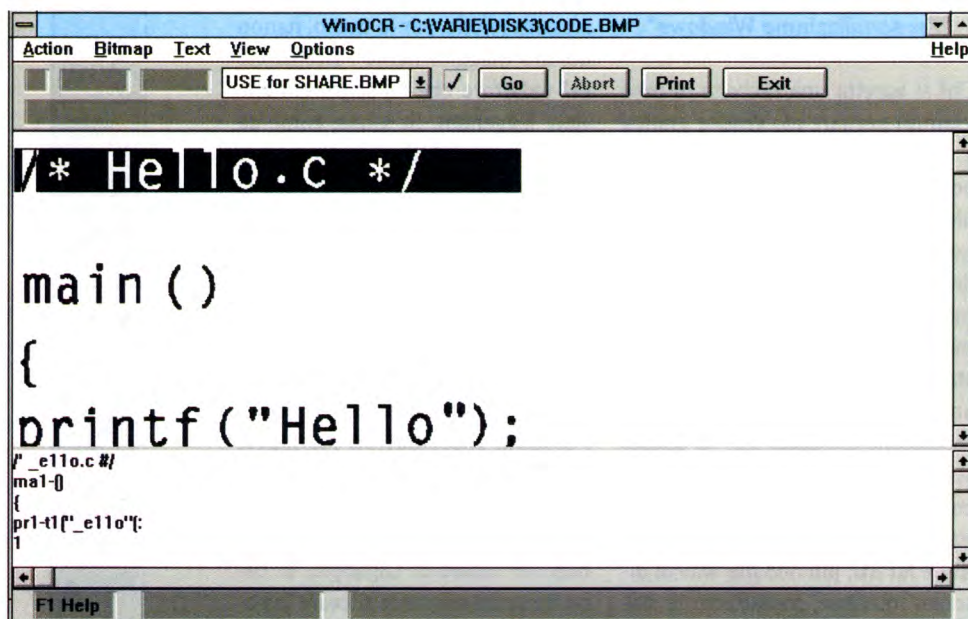
Paint Shop Pro 2.0 non ha davvero bisogno di presentazioni (anche perchè è stato recensito in un numero precedente di GigaByte), comunque sia, si tratta di un potentissimo programma di conversione e gestione delle immagini, che vi permette tra le altre cose di "catturare" le schermate di Windows e di salvarle in qualsiasi formato. Per la cronaca: le stesse foto che vedete a corredo di questo articolo, sono state "scattate" con questo programma, disponibile sul CD anche in una delle sue versioni precedenti.

Se poi volete vedere un font prima ancora di installarlo, provate a scompattare TypeCast, serve proprio a quello: così non dovrete più impazzire nella ricerca di ciò che vi soddisfa in un CD contenente magari 1500 font diversi. Se invece volete che sia il computer, a riconoscere i caratteri, installate pure WinOCR 2.0, un incredibili programma di analisi dei testi funzionante con file BMP: prendete un foglio A4, lo passate in uno scanner, e poi lo sottoponete a questo programma, e in men che non si dica trasformerà in un file Ascii tutto quello che troverà (e che riuscirà a comprendere).

Windows Lite è un altro programma indubbiamente utile, visto che riesce a stipare una copia di Windows perfettamente funzionante, in un unico dischetto ad alta densità (ve ne avevamo già parlato, del resto). Ci sono poi altri programmi che servono a fare le cose più disparate, tipo disegnatori CAD (il serioso CAD Vantage!, l'autoesplicativo Design-A-Room, o addirittura Jurassic CAD: per disegnare dinosauri!!!), programmi per la gestione della corrispondenza, visualizzatori di immagini (come il ColorView 97), "vigilantes" che impediscono l'accesso ai vostri dati da parte di estranei (DProtecter), programmi per stampare o gestire l'elenco dei font, insegnanti computerizzati di chitarra (provate un po' a scompattare il file GT_WIN.ZIP, se non ci credete), e addirittura un'utility per progettare casse acustiche (LSIM21R2.ZIP). Non manca l'editor per DOOM, il popolare gioco della iD software (RGDMED06.ZIP), o il generatore di fuzzy logic FuzzGen. Cosa dire poi della cartina interattiva di New York, che vi permette di localizzare al volo una strada qualsiasi della Grande Mela? Se vi interessa, scompattate pure il file STFIND.ZIP (Datemi qualcosa di analogo per Milano, vi prego!). Terminiamo così la rassegna con WinCat 3.2, un comodo catalogatore di dischi, e WinSnap, un altro dei tanti grabber disponibili su Mega Windows 3, e passiamo alla directory Communications.

Anche qui c'è un po' di tutto, ma a farla da padroni sono i programmi per la gestione di BBS e per la lettura off-line della posta elettronica (E-Mail e QWK). Da notare, la presenza di Excalibur, il programma su cui gira anche il nostro servizio telematico Pegaso.

O.C.R. (Optical Character Recognition)
Win-OCR è certamente uno dei programmi più utili di questa raccolta. Purtroppo riconosce ancora pochi font, ma questo non è un problema. Dovrebbe fare bella figura con qualsiasi documento scritto a macchina (io l'ho provato con un testo non formattato).

Due directory, per il desktop che non deve chiedere mai

Ben 610 programmi vanno ad affollare il vasto parco software di utilities e futilities che servono a migliorare, o addirittura a sostituire, il program manager di Windows o addirittura l'intero ambiente. Una folta schiera di calendari, segnappun-

ti, rubriche telefoniche, screen savers, ma anche applicazioni comode ed interessanti come toolbars e pupup menus, sono tra i principali ingredienti di questo enorme minestrone di archivi. Purtroppo, citare tutti i file interessanti occuperebbe tre dei cinque volumi di GigaByte citati in precedenza, quindi anche qui vi beccherete un discorso in generale.

Ho contato personalmente una decina di utilties nate essenzialmente per fare la stessa cosa: aggiungere cioè una barra di icone tipo Next per lanciare subito le applicazioni che più ci interessano. Anche se più o meno si equivalgono, troverete certamente quella che maggiormente si addice alle vostre esigenze, se non altro per la comodità della finestra di "personalizzazione" della barra. Accoppiato con Sparta 1.0, un programma come questo rende del tutto superflua la presenza del Program Manager. Vi è poi una selva di rimpiazzamenti per il File Manager di Windows (come dare torto a chi si trova male con esso?), fino ad arrivare a veri e propri emuli del finder di Macintosh, più una serie sconcertante di f-utilities che svolgono i compiti più disparati: disegnare degli occhietti che seguono il puntatore (rendendone discretamente più facile la localizzazione), che cambiano la forma del medesimo, che misurano la distanza compiuta dal mouse in una giornata (mouse odometers), che "spruzzano" macchie di fango sul desktop, e via dicendo, arrivando addirittura ai programmi che cambiano il logo iniziale di Windows (vi sconsiglio di farlo, anche se è possibile tornare indietro: Windows potrebbe non apprezzare molto, e non partire del tutto!). Nella directory Desktop Tools 2, poi, c'è un programma di indubbia utilità: Sparta, qui contenuto in versione freeware 1.0. Purtroppo tante delle funzioni della 1.2 non ci sono, ma è comunque un comodo rimpiazzamento per File e Program Manager.

.DAT

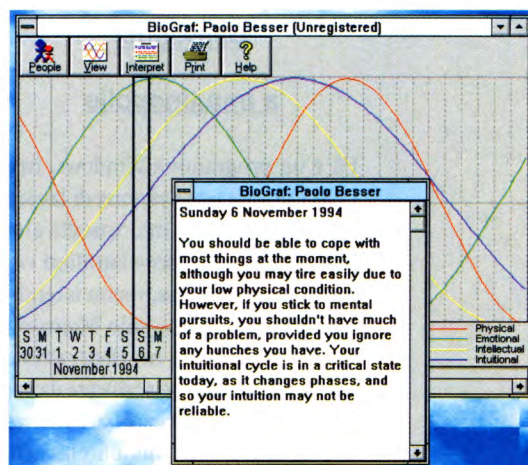
MEGA WINDOWS 2 IN CIFRE

OS/2		
Applications	43	9257917
Communications	31	6714879
Desktop Tools	59	7304342
Drivers	24	4708684
Games	14	1313283
Information	35	5960046
Miscellaneous	25	5568906
Networks	4	299221
Programming	23	2662254
Utilities	78	8082971
	336	51872503
Sound/Graphics		
AVI animations	7	5498017
Miscellaneous BMP Image	110	25376226
Raytrace BMP Images	32	26645372
MPEG animations	19	7836517
WAV sound files	308	27497890
	476	92854022
Windows		
Applications	441	105477387
Communications	96	19585393
Desktop Tools 1	232	22649552
Desktop Tools 2	378	34065728
Drivers	43	17928939
Editors	28	10507086
ATM Fonts	34	4344190
TrueType Fonts	174	10884001
Games	441	56083336
Icons	91	5502911
Miscellaneous	345	63279029
NT Programs	93	14741464
Programming	117	13262829
Sound Apps	101	15024385
Utilities 1	290	39497500
Utilities 2	296	41163015
Visual BASIC Runtime DL	3	631178
	3203	474627923
TOTALE	4015	619354448

Altre directory: di tutto un po'!

Visto che lo spazio non c'è proprio, vi risparmierò la lezioncina sui font, sui drivers e sugli editor, ricordandovi solamente che, anche qui, potete trovare di tutto: che ne direste, infatti, di un Word Processor giapponese, o di un Thai Tutor? Basta che spulciate tra le directory Editor e Misc, e certamente li troverete. Non mancano poi la Bibbia (presente pressochè ovunque, quando si tratta di Shareware e PD), alcuni numeri della rivista elettronica Windows On Line (review e newsletter), più una miscellanea di programmi per Windows NT (ce ne sono 93, estremamente variegati), ed una caterva di giochi (sono più di 400!) con i quali potrete davvero sbizzarrirvi. Sul CD-Rom, inoltre, potrete trovare anche altre 600 utilities di vario interesse (tra cui un demo del famoso MAC See), che spaziano davvero in tutti i campi: che ne direste, infatti, di un generatore di codici a barre? O di Ouija for Windows, l'applicazione che ha reso davvero "storica" la copertina del numero zero di GigaByte?

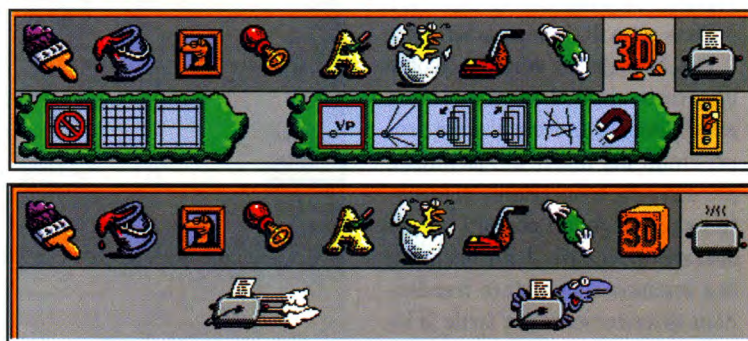
Concludendo, possiamo dire che Mega Windows 3 sia una delle collezioni di Shareware più interessanti sul mercato, anche se alcuni difetti ne abbassano un pelino il valore. Tanto per cominciare, i programmi forniti per la decompattazione degli archivi, sono discretamente complicati da installare ed usare, il che non fa certo piacere. Ma sono sicuro che la maggior parte di voi farà presto a scompattare uno dei vari Zip Manager presenti nel CD, ed usare uno di quelli (provate ad usare ArcShell, per esempio: si torva nella directory Utils 1). Quello che però lascia davvero attoniti, è l'abbondanza di programmi ripetuti sotto diverso nome, che sembrano messi lì apposta per riempire uno spazio vuoto (c'erano tre versioni solo di Above & Beyond). Peccato, perchè se no questa collezione poteva ambire alla perfezione. Compratela lo stesso.

BIORTIMANDO...
Programma un po' vecchiotto, questo BioGraf 1.2, ma pur sempre interessante. Anche se non sempre è all'altezza della situazione, potete sempre farvi due ghignate leggendo l'interpretazione del grafico.

MICROSOFT FINE ARTIST

Il software educativo truccato da gioco, altrimenti detto Edutaiment, sta vivendo un momento d'oro. Molte case di produzione hanno scoperto la grossa potenzialità di questo mercato e vi si stanno lanciando 'alla grande'. Non ultima la Microsoft che ha rilasciato per il mercato Macintosh e Windows un nuovo prodotto; Fine artist (FA per semplicità) — che, associato a Creative Writer dovrebbe costituire il partner perfetto per ogni ragazzo dagli 8 ai 14 anni desideroso di scoprire il mondo della grafica e della scrittura.
Ci occuperemo, in questo numero di GigaByte, di FA — non soltanto per motivi legati all'aspetto educativo, quanto perché, come al solito, la Microsoft ha sorpassato se stessa, producendo un software fuori dagli schemi, davvero originale e soprattutto molto potente.
Un software che potrebbe imporre un nuovo standard qualitativo dettato — forse per la prima volta — più dalla componente 'umana' che da quella informatica...

Oggi è molto facile imbattersi in programmi che pretendono di insegnare a disegnare, che però poi dal punto di vista pratico si limitano a banali programmi di colorazione, spesso corredati di strumenti poveri di opzioni e , punto imprescindibile di un software didattico, privi di quegli agganci con il mondo professionale. Ben più rara è invece la possibilità di trovare software progettati con cura, seguendo schemi logici didattici precisi e soprattutto completi dal punto di vista degli strumenti forniti, come appunto il caso di FA.

Benvenuti a Imaginopolis

FA è un programma Windows, tuttavia durante una sessione di lavoro non ritroveremo mai quegli elementi a noi così cari e familiari come finestre, gadgets, menu a tendina e così via. Forse solo Microsoft poteva progettare un programma per Windows che ne scrivesse da capo le risorse. Per accentuare inoltre questo stacco dal mondo classico, FA crea per noi un mondo virtuale, chiamato Imaginopolis, all'interno del quale muoverci e in cui ogni cosa perde la sua valenza informatica, per assumere un valore reale, un ritorno alle origini, al concetto primo generatore dell'astrazione informatica. Così i moduli del programma hanno l'aspetto di stanze di una casa a più piani, il passaggio da un modulo all'altro prende la forma di un ascensore o di un palo dei pompieri, il nuovo progetto quello di una tela bianca sul cavalletto e così via. Tutto senza mai perdere di vista l'umorismo e il surrealismo assolutamente necessario per un programma dedicato ai ragazzi.

Proprio a questi scopi viene introdotto in FA un personaggio, destinato probabilmente a diventare la mascotte di molti altri programmi analoghi di Microsoft, McZee. Quelli che tra voi, gironzolando per gli stand di SMAU 94, sono passati per lo stand Microsoft ne hanno già potuto osservare le folli fattezze, per gli altri che non hanno ancora presente chi è MacZee, diciamo che si tratta di quel personaggio ipernasuto dall'aria un po' strampalata che è praticamente onnipresente nelle immagini che corredano questo articolo. Come se ciò non bastasse, la casa di Redmond, ha pensato bene di antropomorfizzare anche i classici help, introducendo due altri personaggi, Max e Maggie; uno un ragazzino con il desiderio di diventare scrittore, l'altra una ragazzina con l'arte della grafica nel sangue. Max costituisce la guida di Creative Writer e fa capolino in al-

cune situazioni per suggerire cose inerenti il testo e la scrittura. Maggie invece impersona la nostra guida attraverso il mondo della grafica, non tanto per ciò che riguarda gli strumenti, attività demandata a McZee, quanto per ciò che concerne gli aspetti creativi e i trucchi da adottare per ottenere un determinato risultato.

I padroni di casa...

Il programma è strutturato in quattro sezioni: la galleria dei disegni, lo studio di pittura, il laboratorio dei progetti e il piano dei trucchi, rappresentate ognuna dai quattro piani dell'edificio di Imaginopolis che invece simboleggia il programma in generale.

Come in ogni edificio che si rispetti, al piano terra troviamo naturalmente l'atrio. Esso rappresenta il centro di smistamento, dall'atrio potremo difatti decidere se cominciare a dipingere subito, creare degli oggetti oppure un fumetto, imparare qualche trucco, oppure operare copiature e cancellazioni sui file già esistenti. Una nota davvero piacevole e del tutto in linea con lo spirito del programma, è che MacZee cambierà di aspetto ogni qualvolta ritorneremo a questo livello, passerà per esempio da capellone pronto alla corsa nel sacco a punk clown con in mano una gallina di gomma oppure da cinese a bagnante pronto per una bella nuotata con tanto di cimbellona rossa e pinne e così via; se poi lasciate passare una manciata di secondi potrete vedere passare uccelli, dinosauri o anche che Max e Maggie sfrecciare sullo skate-board.

E navigar m'è dolce...

Le possibilità di effettuare uno spostamento all'interno di FA sono degne di una breve descrizione a parte, in quanto sono molto più vicine ad una navigazione multimediale, oltretutto molto ben implementata, che al sedmplice menu iconizzato .

Ora, consideriamo per un attimo di voler disegnare qualcosa, tralasciando l'opzione di passaggio diretto nelle primissime fasi del programma, ci si prospettano almeno quattro strade; la prima è costituita dal suggerimento all'interno del fumetto di MacZee, per seguirla basta cliccare sul bottoncino al fianco del suggerimento stesso. La seconda è quella di considerare l'operazione come uno spostamento di piano, dal piano terra al primo piano, quindi, come tale, effettuabile con almeno tre modi: l'ascensore, il palo dei pompieri oppure la selezione diretta del piano dalla sezione dell'edificio posta in alto a sinistra dello schermo. Infine seguendo un percorso più complesso, ovvero quello di aprire l'onnipresente valigia violetta per estrarne il contenuto, l'album, la bacchetta magica e il portfolio, ovvero la cartella nella quale i grafici ripongono i loro lavori migliori per poterli mostrare in giro. Proprio tramite il portfolio potremo, selezionando un disegno fatto da noi in precedenza oppure già presente tra quelli in dotazione, passare direttamente alla sua modifica.

Questo metodo di movimento ricorre praticamente ovunque in FA, per ogni cosa che intendiamo fare e ad ogni piano ci troviamo.

Sempre più intuitivo...

Cominciamo allora l'esplorazione di questo edificio, partiamo dalla prima connessione dell'atrio; la galleria a cui si accede facilmente cliccando sulla freccia che ne riporta il nome. Nella galleria troviamo appesi tre quadri che rappresentano il meglio di ciò che abbiamo creato, è possibile ovviamente scegliere quali disegni appendere e quale ordine dare loro. Lo spostamento,

1. UNA PUNTA DEL 13, PREGO
.. tra le punte classiche e quelle calligrafiche ci sono anche delle nuove punte dinamiche che si auto modificano tenendo premuto il tasto del mouse. Queste punte consentono di disegnare rapidamente ragnatele, cerchi concentrici, spaccature, strade, tubazioni, ferrovie e bollicine...

2. DIVISIO...CHE?
Il divisionismo (pointillism in inglese) nasce in Francia verso la fine del secolo scorso. Gli artisti legati al divisionismo dipingevano usando piccoli tratti di colore oppure singoli punti. L'immagine veniva in sostanza scomposta in tanti piccoli punti anziché in larghe aree di colore pur mantenendo la riconoscibilità del soggetto. Il più famoso artista di questa corrente artistica fu Georges Seurat (1859-1891).

3. I RUOLI DA... CANE
La figura del cane è davvero emblematica, in quanto il suo ruolo cambia a seconda di dove ci troviamo. Nella barra delle opzioni permette di importare delle immagini o dei suoni, nelle finestre di dialogo assume il significato di 'attenzione' mentre nelle finestre di caricamento e salvataggio consente la ricerca di un file.

4. IMPORT-EXPORT
I due formati di importazione consentono di ottenere due effetti ben distinti. Con il formato BMP potrete importare immagini scansionate e quindi fotografie, loghi etc, mantenendo però sempre il fondo dell'immagine stessa. Con il formato WMF (Windows Meta File) potrete invece importare oggetti vettoriali; ciò significa poter creare un disegno con un pacchetto come TOP DRAW (recensito su questo numero di GygaByte) e posizionarlo sul vostro disegno mantenendo il fondo trasparente, rivelandosi quindi ottimo per scritte, loghi o oggetti da combinare in disegni più complessi. FA consente inoltre di esportare le immagini in formato BMP caricabile in ogni pacchetto di grafica sotto Windows.

come è logico aspettarsi, è tra i più facili drag 'n drop che esitano. Sempre da questa stanza è poi possibile eliminare un disegno trascinandolo nel cestino dei rifiuti oppure stamparlo per lasciarlo ai posteri, infine, opzione che ritroviamo solo in questo livello, spostarlo in directory diverse o su dischetto per darlo a qualche amico.

Accingiamoci all'arte...

Al primo piano troviamo lo studio del pittore, che costituisce il nocciolo del programma. Sarà sempre MacZee in un altro dei suoi folli travestimenti a introdurci le funzionalità di questa sezione, proponendoci di creare un disegno nuovo, modificare l'ultimo salvato, modificarne uno preesistente, chiedere aiuto a Maggie sui trucchi del disegno (li vedremo più avanti) oppure salire di un piano. Anche in questo piano ritroviamo gli elementi bacchetta magica, portfolio e album con, ovviamente, il medesimo significato. A caratterizzare questo livello troviamo poi gli elementi tipici di uno studio per pittori; il cavalletto con la tela vuota per rappresentare il disegno nuovo e un quadro con l'ultimo disegno tracciato. Un semplice doppio click su uno dei due e vi ritroverete nel programma di grafica vera e propria.

Ora, cosa vi aspettereste da un programma di grafica con degli scopi didattici dedicato a ragazzi dagli otto ai quattordici anni? Non vi immaginereste certo di trovare elementi di prospettiva, presenti neanche in pacchetti dedicati a professionisti e neppure un editor di loghi con deformazioni, ombre e assegnazioni multicolori su tutti i font True type, vero? Lo credevamo anche noi, ma FA ci ha fatto ricredere, e come!

Strumenti grafici...

...per la grafica!

Lo schermo presenta in alto 10 icone, fumettose e umoristiche come tutto il resto in FA, seguite, immediatamente sotto, dalle opzioni per ognuna di esse; sul lato sinistro i 38 colori disponibili, sull'altro i 38 pattern da applicare al colore. Al piede dello schermo in ordine troviamo; il pulsante che ci indica che siamo nello studio di pittura e tramite il quale è possibile passare velocemente alle altre sezioni del programma, il titolo della nostra opera e per ultimo la lente di ingrandimento. Distinguiamo poi una porta con l'inequivocabile scritta exit dalla quale però, se chiamata, uscirà la munifica Maggie con i suoi suggerimenti, e l'oramai onnipresente valigia azzurro viola.

Le dieci icone costituiscono il motore di questa sezione e quindi ciò le rende degne di particolare attenzione.

Riconosciamo lo strumento pennello per selezionare i modi con cui dipingere, il secchiello per le modalità di riempimento delle aree, il quadro per l'inserimento di personaggi o oggetti già fatti, la tromba per la scelta di un suono, la classica A per la digitazione di testi, lo stupendo uovo da cui sbuca il pulcino che simboleggia l'undo, un aspirapolvere che pulisce lo schermo, la plastilina verde per la manipolazione degli oggetti, un cubo con la chiarissima dicitura 3D e infine un tostapane per la stampa.

Come avrete letto, abbiamo parlato di oggetti, infatti, come vedremo più avanti, FA consente anche la creazione o l'utilizzo di oggetti pittorici in sovrapposizione a sfondi o disegni più classici.

Ma torniamo un attimo indietro e diamo una breve occhiata alle opzioni collegate alle suddette dieci funzioni.

Dotazione 'fantasiosa'

Quelle per il pennello sono le più vaste, troviamo trentasei tipi di punta[1], più dodici strumenti per disegnare righe, raggi ad angoli fissi, oggetti simmetrici verticali e orizzontali, poligonali, cerchi, quadrati, triangoli, partendo dal centro o dai

lati, infine un'altra dozzina di effetti gessetto.

Riempire di allegria...

Le modalità con cui effettuare il riempimento sono anch'esse di tutto rispetto.

Cominciamo con un rullo di pattern colorati, che sono circa una quarantina di cui tredici animati: dalle nuvole e dagli occhi che scorrono ai pistoni che salgono e scendono, dagli orsetti ballerini alla fiamma di un fuocherello, dalle facce di Max ai libri sugli scaffale insomma di tutto un po'!

Le modalità con cui applicare il riempimento sono poi davvero incredibili per un programma di questo tipo; partiamo dal riempimento semplice per arrivare a raffinatezze come il riempimento selettivo di un colore o quello a pattern di colore, al divisionismo, all'effetto pop art (una continua moltiplicazione dell'immagine a simulare i quadri di Andy Warhol), per proseguire con riempimenti di palloni colorati, attribuzioni cromatiche randomizzate, oppure sovrapposizione di oggetti completamente casuali, quest'ultimo tipo di operazione non è però permanente, ma è, come MacZee stesso ci dice, 'just for fun'.

Pinacoteca... da colorare

Il quadro di 'Monna LiZee' ci ricollega al discorso degli oggetti. In sostanza alcune sezioni di immagine in FA possono essere definite come oggetti e restare quindi fluttuanti e modificabili in modo indipendente dal fondo. Per quanto riguarda invece il contenuto vero e proprio non è altro che una gigantesca libreria di disegni in bianco e nero, tutti di ottima fattura e notevole fantasia.

In questa sezione incontriamo anche una nuova icona, il cane, il cui ruolo, in questo caso, è quello di consentire il caricamento di immagini in formato BMP o WMF[3].

Le immagini importabili non sembrano avere un limite di colori e apparentemente sembrano limitate alla dimensione di 640x480 pixel (apparentemente perché non abbiamo trovato nessuna specifica in proposito), tuttavia le immagini troppo grandi vengono comunque caricate anche se ridimensionate o tagliate (siete voi a decidere quale delle due operazione far compiere). Le immagini possono inoltre essere caricate come sfondo oppure come oggetti! Ciò vi consente di avere oggetti fluttuanti, memoria permettendo e capacità elaborativa pure, di 640x480 a 256 colori[4]!

Esiste anche un rullo particolare, contrassegnato dai classici fori di trascinamento delle pellicole cinematografiche, che contiene oggetti a colori animati; i quali una volta posti sul disegno, si animeranno attraversando lo schermo. Per rivederli muovere basterà poi adoperare la bacchetta magica presente nella valigia.

Anche l'orecchio...

I suoni sono abbastanza simili agli oggetti, vi sono decine di suoni diversi la cui esecuzione può anche essere collegata ad un oggetto; in modo, per esempio, da sentire il canto del gallo ogni volta che si clicca sull'oggetto gallo.

Se il vostro sistema è dotato della possibilità di registrare suoni, sarà possibile importarne di nuovi, tuttavia anche in questo caso, come nel caso delle importazioni di immagini, non siamo riusciti a individuare le specifiche tecniche necessarie per metterlo in pratica.

L'arte fa testo...

L'inserimento di testo è un altro di quei punti che ci ha lasciato sbalorditi. In un disegno potrete inserire il testo in diversi modi: il primo, il più semplice, è quello di creare dei fumetti. Il testo in questo caso non è gestibile come font o dimensione, ma è possibile scrivere su più righe impaginandolo in modo diverso, potendo scegliere inoltre tra vari tipi di fumetto. Ma la vera potenza si scatena nel modulo Shape. In questa sottosezione, che da sola varrebbe quasi l'acquisto del programma, potrete lavorare con tutte le font installate nel vostro sistema, distorcere le scritte nei modi più impensabili, applicare le ombre più strane

FRIZZI E LAZZI

FA è pieno di sorprese nascoste dietro cose apparentemente insignificanti. Prendiamo la bacchetta magica all'interno della valigia su ogni piano. Apparentemente non fa nulla, ma se la posizionate sul palo dei pompieri vedrete scendere o salire le cose più strane; pantegane, MacZee in costume da bagno o un grassissimo tricheco, oppure vedrete annodarsi il palo o fuoriuscire una minacciosa sostanza verde. Ma anche la tana del topolino riserva delle animazioni (diverse per ogni piano) se attivata con la bacchetta magica, provare per credere.

Al penultimo piano provate poi a cliccare sui trofei e vedrete la mucca, il boa e il maiale trasformarsi sotto i vostri occhi.

LA FINESTRA SEGRETA

Sempre nell'ottica di salvaguardare l'integrità dei dati del nostro Hard Disk, l'esportazione delle immagini in formato BMP deve avvenire da una finestra Windows (chiamata Control Room) attivabile solo con una combinazione di tre tasti Control Shift e la lettera A.

come quelle proiettate al tramonto o all'alba, imprimere effetti di rotazione ed estrusione e colorazioni multicromatiche.

Insomma, nessun limite alla fantasia!

Ripensandoci...

La rappresentazione grafica dell'undo è uno di quei rompicapo che possono portare via parecchio tempo, ma in FA troviamo la visualizzazione più carina e riuscita che noi ricordiamo; un pulcino che sta uscendo dal suo uovo; una volta selezionato, l'uovo ritorna intero inglobando nuovamente il suo piccolo ospite. Semplicemente geniale!

Cancellare... divertendosi!

Anche le operazioni di cancellazione hanno dell'incredibile, normalmente siamo abituati a cancellare, a tagliare e a copiare. In FA, oltre a queste opzioni, possiamo aspirare un colore, una parte irregolare dell'immagine, un oggetto intero e poi eventualmente 'sputare' il contenuto dell'aspirapolvere come oggetto riposizionabile. Sempre da questo pannello potrete poi cancellare un suono oppure l'intera immagine con l'icona della bomba. Una nota, l'eliminazione dell'intera immagine avviene tramite un piacevole effetto tendina; quando si dice classe!

Oggetti d'arte

La manipolazione degli oggetti si snoda attraverso tredici comandi. Tutte le operazioni a cui siamo abituati sono consentite, dalla rotazione oraria a quella antioraria, dalla scalatura all'ingrandimento, dai movimenti su piani tra diversi oggetti e strecciature orizzontali e verticali, alla possibilità di inserire il nostro oggetto (gli oggetti importati a 256 colori subiranno una riduzione a sedici) in una libreria richiamabile nelle opzioni di 'Monna LiZee'.

Una nuova dimensione...

Il 3d è poi la ciliegina sulla torta. Tramite le opzioni contenute in questa sezione sarà possibile manipolare gli oggetti all'interno di un piano prospettico e non più bidimensionale. Si può infatti fissare l'orizzonte e il punto di fuga, a questo punto sarà poi possibile tracciare linee di guida e quindi scalare o ingrandire gli oggetti posizionandoli secondo l'ordine desiderato lungo le suddette linee.

Bisogna però porre attenzione alle riduzioni, in quanto, essendo effettuate su oggetti di natura pittorica, una volta ringrandite non sarà più possibile ottenere l'oggetto di partenza ma, a seconda della percentuale applicata alla scalatura, un insieme di pixel più o meno sensati.

Appena tostato, grazie!

Il tostapane, forse perché non è un oggetto particolarmente presente nella nostra cultura, abbiamo fatto un po' di fatica ad associarlo al concetto di stampa. Ad ogni modo anche in questo caso la cura dei dettagli è stata massima, due le opzioni; la stampa veloce senza domande e la stampa completa. In quest'ultima sarà possibile indicare addirittura se vogliamo inserire un bordo alla nostra immagine (tanto per capirci; se avessimo fatto un disegno con dei pirati, magari potremmo desiderare di avere una cornice a mo' di mappa del tesoro e così via).

Potremo inoltre stabilire se vogliamo una stampa scalata sulla dimensione del foglio, su più fogli oppure un poster. Insomma non si sono lasciati sfuggire nulla.

Il bagaglio 'artistico'

Ultima icona la valigia. Il suo senso potrebbe essere quello del menu file in quanto il suo contenuto ricalca, nei limiti di FA, quelli di un menu di gestione generale. Da questo pannello di opzioni potremo attivare MacZee con i suoi suggerimenti sul significato degli oggetti, il portfolio per caricare i disegni, il salvadanaio-porcellino per il salvataggio, la bacchetta magica per veder muovere gli oggetti animati, il joker che vi racconterà una freddura, il cilindro e bacchetta per attivare Maggie e i suoi suggerimenti, New per creare un nuovo disegno, infine l'album per vedere la storia di Max e Maggie e del loro incontro con MacZee.

Oltre il disegno...

Al secondo piano dell'edificio entriamo in contatto con altre realtà della grafica computerizzata, gli slide show, i fumetti e alcuni altri oggetti realizzabili come le spille e gli adesivi. Questi ultimi due non li tratteremo in quanto semplici varianti del programma di pittorica visto sinora.

Da notare la grafica di questo piano che introduce i tre sottoargomenti come trofei di caccia dai nomi davvero particolari; gli slide show vengono chiamati 'Pigture Show' e vengono simboleggiati da una testa di maiale (Pig in inglese), i fumetti (comic strip in inglese) si trasformano in 'Cowmic Strip' e vengono simboleggiati da una testa

di mucca (cow in inglese) infine, gli adesivi (sticker in inglese) risiedono sotto il trofeo di un boa, il cui nome è 'boa consticker'. Anche qui troviamo la solita valigia con le sue opzioni, ma questa volta, a farci da cicerone non troviamo più MacZee bensì Maggie; siamo passati di grado!

Tutti fumettisti!

Lavorare ad un fumetto è come lavorare ad un'immagine singola moltiplicata per i quadri che intendiamo realizzare. Cliccando sulla testa della mucca torneremo infatti nel programma di grafica del primo piano, con la differenza che ora avremo a disposizione quattro quadri da riempire. Le opzioni restano invariate, sarà quindi consentito operare in tutti i modi visti sinora, oppure caricare immagini già fatte per ognuno dei quattro quadri. Se si volesse realizzare fumetti più lunghi bisognerà realizzare più strisce di quattro quadri ciascuna separate e poi stamparle.

Diapo...rcelli?

Ben diverso il discorso se si clicca sulla testa del porcello. Il pigture show è infatti dotato di opzioni che lo rendono davvero un buono strumento, se non fosse per il fatto di poter salvare solo in un formato proprietario. E' possibile caricare le immagini precedentemente salvate, assegnare a ciascuna una transizione (ne avete a disposizione sedici), un suono e infine una scritta che può avere significato esplicativo del disegno visualizzato.

La stanza dei segreti.

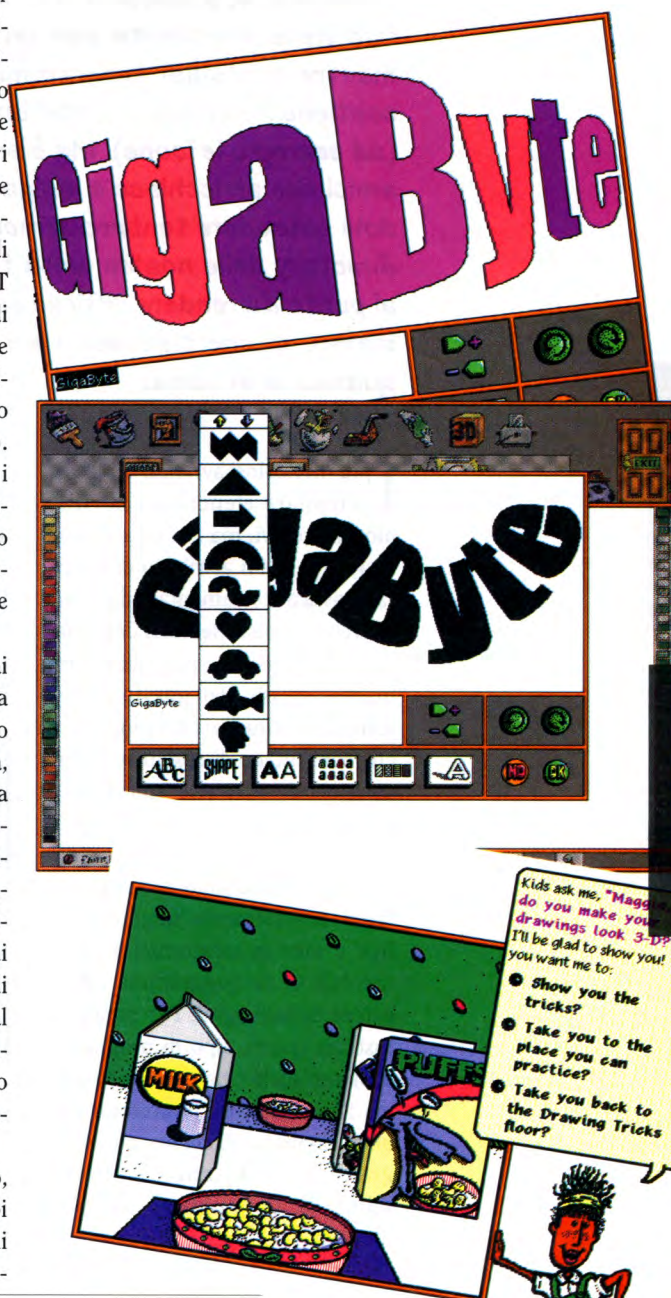
Eccoci arrivati all'ultimo piano del nostro edificio, anche se concettualmente noi lo avremmo posizionato come primo. Questo è infatti il posto dove scoprire i segreti del disegno. Potremo intraprendere due strade: partire dalle basi (statua di cupido-porcello), cioè colorazione all'interno di aree, concetto di contorno, di aree chiuse e così via, oppure passare a trucchi più sottili come quelli inseriti nella sezione 3d (il PenZeetore) , in cui troviamo il concetto di prospettiva, ombreggiatura, senso di profondità e realismo.

Conclusioni...

FA, ve ne sarete accorti, non è un programma didattico, è IL programma didattico per eccellenza. Non solo non ha mai causato conflitti e crash di sistema, ma il suo sistema di lettura e salvataggio dei file rende pressoché impossibile per un bambino frugare (e magari rovinare), tra i file presenti sull'hard disk. Ogni operazione nel 'mondo esterno' deve essere confermata e anche quando ci si trovasse fuori dalla directory di FA, gli unici file visibili sarebbero quelli leggibili direttamente, quindi niente nomi di directory, nessun file di testo, BAT o altro, niente eseguibili, niente di niente, solo file MAG oppure BMP e WMF. Ancora più severo il controllo sulla cancellazione abilitato solo sui file in formato proprietario. Insomma tranquillità a 360° per i genitori che magari con il computer ci lavorano e quindi potrebbero non dormire sonni tranquilli pensando al proprio figlio tra i loro file di lavoro!

Ma anche l'aspetto didattico è ai massimi livelli, i 'corsi' sono, nella loro 'follia', seri, ben fatti e davvero utili. Anche una persona più adulta, magari che si avvicina per la prima volta al disegno su computer, potrebbe trovare utile e piacevole imparare tramite FA i primi rudimenti e i primi trucchi. La vasta disponibilità di opzioni e la cura con cui sono stati realizzati gli strumenti di lavoro creano poi quell'aggancio al mondo professionale di cui si parlava in apertura, trasformando quello che in apparenza potrebbe sembrare un gioco in un investimento.

L'unico neo da noi riscontrato, ma che speriamo venga prima o poi eliminato per la gioia degli 'italiani ad ogni costo', è il fatto che il programma sia in inglese, il che, soprattutto di così giovane età, potrebbe rappresentare un serio ostacolo.

Tuttavia — vista la ricchezza iconografica con la quale si è cercato di rappresentare gli strumenti e le opzioni — ci sorge il sospetto che per i giovanissimi (notoriamente in grado di 'assorbire' e adattarsi ad ogni novità e situazione) questo possa rappresentare, attraverso l'esplorazione del programma, una sorta di 'esperanto' grafico, riuscendo così ad abbattere qualsiasi barriera linguistica.

STANDARD

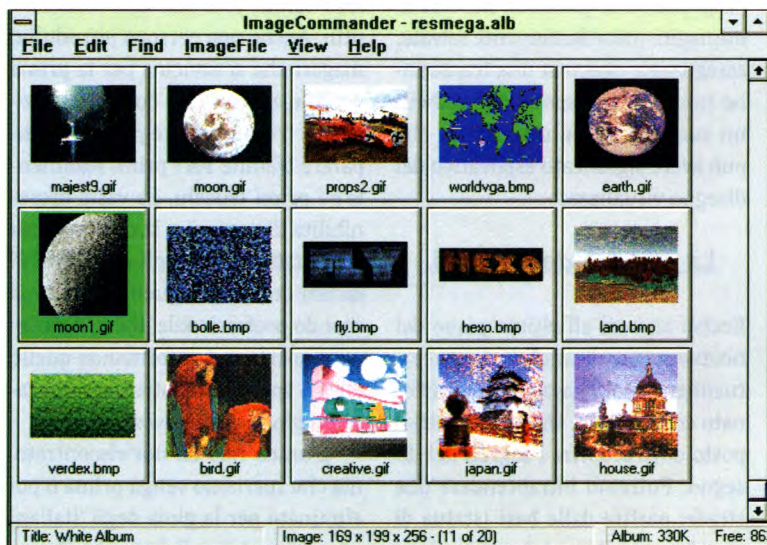
PIXEL DA COLLEZIONE

Avere una grande quantità di immagini è una cosa semplicissima. Infatti, a parte le numerose raccolte contenute su CD-ROM o nelle apposite aree delle bacheche elettroniche, praticamente ogni programma di tipo grafico viene disrtibuito con un certo numero di esempi, mentre qualsiasi programma costruito per Windows contiene 'intrinsecamente' una serie di elementi grafici (ad esempio le icone). Ma è soprattutto lo scambio tra amici che arricchisce e ingigantisce le collezioni, facendole estendere tentacolarmente su directory e sottodirectory delle nostre unità fisse e su decine di floppy, al punto da rendere difficile sapere quante immagini abbiamo, di che tipo sono e ritrovare quella che serve quando la si cerca.

I più meticolosi avranno cercato di compilare elenchi o costruirsi piccoli archivi, ma queste soluzioni mancano di un attributo che è caratteristica fondamentale delle arti visive: la forma. Nessuna descrizione di un'immagine può valere l'immagine stessa. Per questo motivo sono stati sviluppati dei programmi che consentano di costruire archivi contenenti, oltre alle informazioni testuali, anche delle riproduzioni in piccolo delle immagini. Tali miniature, in inglese sono dette 'Thumb Nails ' letteralmente 'unghie di pollice' e sono la caratteristica fondamentale di un programma catalogatore di immagini. Per meglio illustrare questo tipo di programmi abbiamo scelto, nell'ampio panorama Shareware, un piccolo campione di catalogatori sia per quanto riguarda il DOS che l'ambiente Windows. Cominciamo da questi ultimi:

ImageCommander v1.0

(FILE: IC.ZIP)

ImageCommander è stato disegnato per essere il centro di controllo (in ambiente Windows) per la gestione e la manipolazione dell'immagine. Con esso è possibile organizzare le immagini in cataloghi, che vengono propriamente chiamati album (come quelli delle figurine), anche attraverso il 'drag and drop', che ricordiamo essere quella caratteristica di Windows che consente di selezionare e trascinare con il mouse un'insieme di file da un'applicazione ad un'altra. Ad ogni immagine del catalogo è consentito associare fino a 10 parole chiave, oltre ad un commento descrittivo, per rendere più semplici le ricerche successive. Una volta aperto un album, è possibile scegliere un'immagine semplicemente selezionando una miniatura (utilizzando il mouse o con la tastiera). A questo punto, per visualizzare a tutto schermo l'originale è sufficiente un doppio-click del tasto sinistro del mouse sulla 'thumb-nail'. Ma oltre alla semplice visualizzazione, sono disponibili nel menù 'ImageFile': le operazioni di conversione in uno dei numerosi formati supportati (21 standard grafici diversi: BMP, CLP, CUT, DIB, GIF, IFF, IMG, JAS, JIF, JPG, LBM, MAC, MSP, PCD, PIC, PCX, RAS, RLE, TGA, TIFF, WMF, WPG), le azioni classiche sui file (copia, cancellazione, spostamento, nuovo nome) oppure la modifica dell'immagine utilizzando l'editor grafico preferito. Nel menù 'View' invece, oltre ad un'azione esplicita di visualizzazione, vi sono i comandi per rileggere i commenti

e le parole chiave nonché le informazioni 'fisiche' relative sia all'immagine che all'album. L'ultima voce di questo menù effettua la proiezione, un elemento alla volta, del contenuto dell'album: il classico Slideshow. Le immagini di un album possono venire da directory o drives diversi, ed è attivo anche un supporto speciale per CD-ROM che consente di rintracciare le proprie immagini veramente ovunque. Utilizzando il menù 'Find' sarà semplice cercare tutto ciò che è immagine grafica e di cui magari si era perso traccia, eliminando quanto non interessa più per recuperare preziosi bytes. Vediamo ora come costruire un catalogo. Si seleziona da principio la voce NEW del menu 'File' con la quale si attribuisce un titolo all'album che si vuole organizzare, immediatamente verrà proposto un box attraverso il quale si decide se effettuare una scelta manuale o automatica delle immagini che faranno parte della collezione. Nel primo caso si avrà la possibilità di inserire i file in catalogo effettuando una classica operazione di selezione, mentre nel secondo sarà sufficiente indicare una directory per avere catalogate nell'album tutte le immagini contenute in essa, e volendo, quelle delle sue subdirectory.

Esiste poi un terzo metodo, molto semplice, che consiste nel trascinare uno o più files dal File-Manager direttamente sulla finestra di ImageCommander. Al termine di questa fase avremo di fronte le miniature dei file della nostra collezione, è questo il momento giusto per l'assegnazione dei commenti e delle parole chiave, la cui scelta risponde ovviamente a criteri personali e può essere rimandata o modificata in qualsiasi momento. Infine, segnalando che è presente anche un'opzione di stampa sia di una singola immagine che di un album, osserviamo che ImageCommander risulta essere un programma senza fronzoli ma completo e con una buona velocità (anche su un 386) di costruzione dei cataloghi.

ThumbsUp V 1.4

(TU14.ZIP)

ThumbsUp, della Cerious Software, è un nome che gioca sulle parola thumb-nail e che come spesso accade non ha corrispettivo in italiano. Possiamo però dire che richiama alla mente il famoso gesto a pollici levati di Fonzie, piuttosto che quello degli Imperatori romani nell'arena, vale a dire: "tutto sotto controllo". Infatti questo programma cataloga immagini, ma anche Clip art (icone, fonts, etc.) e consente la visualizzazione, il thumbnailing, l'organizzazione dei file e la stampa. Lavora direttamente con i formati BMP, DIB, RLE, WMF, JPG (jfif), ICO, TTF, PCX e GIF e può usare i filtri di importazione grafica MS per maneggiare CGM, TIF, DXF, DRW, HGL, EPS e altri ancora. ThumbsUp si presenta con una simpatica interfaccia che aggiunge ai menu una barra di icone per le operazioni più frequenti. L'icona di un "ditone" rappresenta l'opzione (make) di costruzione 'manuale dei Thumb-Nails. Una volta selezionata una directory, ThumbsUp controlla se in essa sono contenuti degli elementi grafici e colloca quelli individuati nella finestra di lavoro, a questo punto grazie all'opzione del 'ditone' verranno creati e registrati in un archivio i Thumb-Nails delle immagini che avremo selezionato.

L'opzione (make all), rappresentata dall'icona con "più ditoni" invece effettua la creazione automatica dei Thumb-Nails di tutti gli elementi grafici di una directory. Mentre una miniatura di un drive individua l'opzione (Scan Drive) che scandaglia tutto il disco selezionato.Queste operazioni, che nel caso di ricerca in una grossa unità possono essere piuttosto lunghe, sono sempre accompagnate da una finestra contenente un'indicatore a barra del lavoro svolto e un display per segnalare eventuali errori. Le altre icone hanno un significato immediato, per cui: un bell'occhio blu mostra all'interno di una finestra l'originale della miniatura selezionata; il classico blocco per appunti effettua una copia dell'immagine

dithering: PERCHE'?

Il dithering, come abbiamo già avuto modo di spiegare, è una tecnica per dare la sensazione visiva di un numero di colori superiore a quello realmente impiegato. E' basata sul raggruppamento di alcuni punti colore, secondo certi modelli, in modo da ingannare l'occhio, che vede, in realtà, un colore mancante. Viene solitamente sfruttata per ovviare alla limitatezza di rappresentazione cromatica degli addattatori video.

nella Clipboard grafica; il cartello informazioni, ovviamente, fornisce i dati relativi alla lunghezza e al tipo di file, nonché alle dimensioni e al numero di colori dell'immagine. Vi sono poi le classiche icone per l'attivazione di editor, cancellazione, modifica delle opzioni generali, aiuto e uscita.

Tra le caratteristiche singolari di ThumbsUp indichiamo anche la possibilità di sostituire la 'carta da parati' del desktop di Windows con un qualsiasi elemento grafico selezionato. In tal modo non avremo più l'obbligo di trasformare quanto vogliamo utilizzare come sfondo, in un file .BMP. Completi e molto curati sono tutti i box di opzioni o di interfaccia, come ad esempio quello per la scelta del formato di stampa dei cataloghi, nel quale, oltre alle consuete informazioni relative ai margini e ai caratteri, è possibile stabilire la dimensione delle miniature, il numero di colonne e lo spazio tra una riga e l'altra all'interno di una pagina. Inoltre le conseguenze delle modifiche possono essere seguite direttamente su una piccola preview istantanea. Coerentemente con lo standard di completezza del programma anche la possibilità di effettuare gli 'Slideshow' viene arricchita da una folta serie di opzioni, tra le quali la scelta del colore di fondo, la possibilità di non visualizzare immagini troppo piccole o di ingrandirle per riempire lo schermo mantenendo o meno l'aspect-ratio originale (il rapporto fra base e altezza) e altre ancora.

Concludiamo evidenziando un'altra caratteristica di ThumbsUp. L'approccio alla catalogazione di questo programma è leggermente più ampio di quello offerto da programmi simili, infatti non è espressamente rivolto alla creazione di cataloghi in base ad argomenti, piuttosto alla catalogazione di tutte le informazioni di tipo grafico contenute in uno o più volumi. Ciò significa che per avere un archivio rispetto ad un tema particolare è necessario non mescolare, su uno stesso supporto, immagini relative ad argomenti diversi. Una raccomandazione comunque sempre valida e da tener presente se non si vuole rinunciare alla facilità d'uso, alla velocità, e alle altre caratteristiche offerte da ThumbsUp.

PixFolio Image Catalog System V2.0

(FILE: PIXF20.ZIP)

In passato PixFolio è stato preso come riferimento per la costruzione di molti programmi catalogatori. Oggi può vantare quindi una buona esperienza nel settore dei visualizzatori di immagine e dei gestori di cataloghi per Windows. É in grado di leggere gli standard BMP, CGM, DRW, FLI, PCX, GIF, MAC, PIC, IFF/LBM, IMG, JPEG, TIF, TGA, EPS, ICO, WMF, WPG e, con un modulo aggiuntivo (ottenibile con una spesa minima all'atto della registrazione), anche KODAK PCD, AVI (Video for Windows), MOV (Files di animazioni Quick Time), WAV e MID (Files Musicali MIDI). L'utilizzo di questo modulo necessita, come è ovvio, la presenza di un lettore in grado di leggere i photo-CD della Kodak e di 'Video for Windows' e/o 'Quick Time'. Si sarà così in possesso di un completo strumento 'multimediale' rivolto alla catalogazione.

Una caratteristica importante di Pixfolio è quella di utilizzare il protocollo OLE (Object Linking and Embedding) della Micrososft, consentendo così di collegare (link) o inserire (embed) un oggetto di Pixfolio in applicazioni come MS Write o Word per Windows. Inoltre, utilizza MDI (Multiple Document Interface) sempre della Microsoft, che consente l'apertura contemporanea di più finestre, visualizzando

così, nello stesso momento, un qualsiasi numero (memoria permettendo!) di immagini e cataloghi (gruppi di Thumb-Nails).

Nonostante lo scopo principale di Pixfolio sia la catalogazione, è dotato di un insieme di strumenti per la modifica di immagini in grado di soddisfare diverse esigenze. Le immagini possono essere ruotate, ridimensionate, ribaltate su un asse, espanse (è questa una caratteristica interessante che consente di ingrandire l'immagine senza modificare la figura) o ritagliate (crop). Inoltre è possibile lavorare sulle tavolozze dei colori (palette) per effettuare operazioni di taratura della luminosità e del contrasto o dei livelli di rosso, verde e blu. Di aiuto a queste operazioni è l'inconsueta opzione 'Histogram', che consente di visualizzare in una finestra la distribuzione delle diverse intensità di luminosità. Non poteva ovviamente mancare anche un'opzione per il 'Dithering', che può essere effettuato a 2, 20 o 256 colori.

E' da osservare che i menù 'Edit' e 'Palette', contenenti le diverse opzioni per apportare le modifiche di cui abbiamo parlato, non sono visibili quando è attiva una finestra di Thumb-Nails, ma solo quando è visualizzata un'immagine. In tal modo è meno facile perdersi nella selva delle opzioni. É invece sempre presente la voce di menù 'Capture', che consente di catturare in un'immagine tutto lo schermo o finestre di altre applicazioni.

Anche questo programma, come i precedenti, consente di effettuare una catalogazione manuale, per registrare una alla volta le immagini visualizzate, o automatica, per gruppi di files. Pixfolio, qualora si stia catalogando il contenuto di un floppy al quale non abbiamo dato un'etichetta, ne chiede ed assegna una. In seguito, se cercassimo di visualizzare un'immagine di quella collezione verrà chiesto di inserire nel drive il disco con quell'etichetta. Ogni voce di un catalogo contiene, oltre alla Thumb-Nail, una serie di campi a riempimento automatico (nome, lunghezza e data del file, dimensioni, numero colori e formato dell'immagine, percorso, unità e nome dell'unità) e tre campi utilizzabili dall'utente: 'Title' di 59 caratteri, per indicare un titolo. ' Keywords' di 87 caratteri, in cui si possono collocare più parole chiave da utilizzarsi per selezionare liste di file in base ad un articolato sistema di interrogazione tipico delle base di dati. Infine 'Description',di ben 1200 caratteri, per i commenti.

A volte può capitare di dover spostare una o più immagini da un catalogo ad un'altro. Questa operazione potrebbe risultare in altri programmi artificiosa se non addirittura impossibile, con Pixfolio è sufficiente trascinare la thumb-nail (tenendo premuto il tasto sinistro del mouse sul titolo della miniatura) nella finestra contenente il catalogo di destinazione. Altre operazioni possono velocemente essere avviate da un menù Pop-up attivabile cliccando con il tasto destro su una thumb-nail [vedi figura]. Il doppio click del tasto sinistro invece avrà il consueto significato e provocherà la visualizzazione in una finestra dell'immagine scelta. Ovviamente non può mancare l'opzione per effettuare slideshows, che diviene particolarmente interessante grazie alla possibilità di costruire dei sottoinsiemi di immagini all'interno di una collezione (utilizzando il già citato meccanismo di organizzazione di liste legato alle Keywords).

Concludiamo segnalando la presenza di due caratteristiche importanti, ma generalmente non considerate in questo tipo di programmi: la possibilità di esportare le informazioni testuali del catalogo per utilizzarle in archivi diversi, e soprattutto un meccanismo di protezione da occhi indiscreti sul contenuto dei nostri cataloghi: le Password.

In definitiva Pixfolio risulta essere il più completo dei tre catalogatori per ambiente Windows esaminati, ma per contro, pur mantenendosi su buoni livelli di prestazioni trasmette una sensazione di lentezza (su un 386) nell'esecuzione delle operazioni.

Image Gallery

(FILE: GALLERY.ZIP)

E' un programma DOS in modalità grafica della Alchemy Mindworks con un'interfaccia utente di tipo convenzionale a menù e finestre di dialogo (ne abbiamo parlato nella recensione del CD-ROM Gif Galaxy, ricordate?).

Viene correttamente definito dai suoi autori un 'Visual Database', in grado di catalogare file di immagini consentendo l'aggiunta di commenti e parole chiave. Come è logico aspettarsi dalla Alchemy gli standard grafici leggibili sono numerosi (Macpaint, GEM/IMG, PC Paintbrush PCX, CompuServe GIF, TIFF, WordPerfect Graphics, WPG, Deluxe Paint/Amiga IFF/LBM, PC Paint Pictor PIC, Truevision Targa, Windows 3 BMP, Microsoft Paint MSP, Encapsulated PostScript EPS, Halo CUT, Windows RLE, PFS, First Publisher ART)

Anche gli archivi di Image Gallery, detti 'Galleries' possono essere analizzati sia visivamente, come album di elettronici, grazie alle 'Thumb-Nails' che attraverso parole chiave. Il programma inizialmente prevedeva l'utilizzo di Thumb-Nails in toni di grigio e solo successivamente è stato sviluppato il supporto per il colore, ma poiché funziona in modalità grafica a sedici colori, la resa delle miniature di immagini a colori risulta un po' scadente. Contiene solo le opzioni essenziali per la costruzione e la gestione dei cataloghi che abbiamo già incontrato nei programmi per ambiente Windows, senza avere nessuna caratteristica peculiare propria che possa farlo preferire ai suoi 'fratelli maggiori'.

Abbiamo così concluso questa piccola presentazione di un genere di strumento, ancora poco conosciuto e utilizzato, ma come potete immaginare non abbiamo che sfiorato — come sempre quando si tratta di shareware — la punta dell'iceberg. Un argomento vasto come la catalogazione delle immagini non può fermarsi qui... infatti ci ritorneremo su in una prossima puntata dedicata alla grafica.

CATALOGARE SU MACINTOSH

Sebbene rispetto al mondo PC (e Windows in particolare) il Macintosh disponga di una scelta molto più ampia in fatto di catalogatori 'commerciali' (basti ricordare, fra i tanti, Mariah e Aldus Fetch), quando si tratta di scendere in campo shareware e freeware ci troviamo sempre di fronte ad una evidente sproporzione.

Abbiamo comunque individuato un programma di catalogazione che sembra — per le sue caratteristiche — tenere testa a qualsiasi altro simile sotto DOS o Windows: si tratta di Image Catalog di Tom Bereiter (il cui indirizzo usenet è: cs.utexas.edu!halley!twb), un programma freeware dotato di caratteristiche davvero interessanti e indubbiamente professionali.

In questa pagina potete farvi un'idea della sua versatilità, anche se da una semplice fotografia non è possibile apprezzare virtù come la completa compatibilità con tutte le diverse macchine Apple su cui è stato provato (anche con System 6.07 oltre che 7) e l'incredibile velocità su quelle più potenti.

E, soprattutto, la convenienza... praticamente assoluta, visto che è gratis!

IMAGE CATALOG per Macintosh

Nelle foto di questa pagina potete vedere Image Catalog (vedi box) in azione sotto System 7 con un Quadra 840 AV (foto grande) e sotto System 6.07 con un Macintosh II.

SHAREWARE

Top Draw 2

Top Software - per Windows

Di questi tempi è sempre più frequente sentire parlare di programmi costosissimi, dalle caratteristiche esorbitanti e dalle dimensioni spropositate.
Molti di questi vengono addirittura prodotti su CD vista l'enorme mole di dati e opzioni di cui sono dotati. Risulta quindi difficile credere che un piccolo pacchetto shareware possa fare concorrenza — o almeno emergere in mezzo a simili 'giganti'.
Riuscirà il nostro eroe... ?

Inizialmente, a dire la verità, ero anch'io un po' scettico. Non avrei mai pensato che un discreto programma di grafica — sebbene 'zippato' — potesse stare comodamente su un dischetto ad alta densità.

"Sarà sicuramente uno di quei programmi grezzi, con una pessima gestione delle immagini e una squallidissima interfaccia utente", queste sono state le mie parole di eretico. Mea Culpa.

La prima prima sorpresa è arrivata poco dopo. Mi è bastato 'unzippare' il programma, eseguire l'Install da Windows e... voilà — anche decompresso, la directory di Top Draw occupa uno spazio davvero irrisorio: poco più di 1,6 Megabytes. E' davvero poco se si pensa che molti dei suoi concorrenti occupano fette di hard disk ben più grosse. Questo non può che essere un punto a favore, resta solo da scoprire se i pochi byte utilizzati sono sfruttati pienamente o se la sua 'leggerezza' sia invece sintomo di 'pochezza'.

Ad un primo impatto, la finestra di lavoro è strutturata come la maggior parte delle applicazioni di questo tipo, vale a dire un ampio spazio dedicato al foglio di lavoro, il margine sinistro dello schermo con gli strumenti per disegnare e la parte superiore con i soliti menu a tendina, una tavolozza di colori e pulsanti dedicati alla gestione del testo.

Tutto quello che serve per ottenere dei buoni risultati a livello amatoriale, sicuramente, ma fino a che punto ci si può spingere? Vediamo...

A COSA E A CHI SERVE?

Top Draw è utile a tutti coloro che vogliano avvicinarsi subito e senza traumi economici o psicologici alla 'strana' arte del disegno vettoriale — un campo grafico dove la creatività è a volte limitata da una logica 'a ogetti' mentre in altri casi trova sbocchi impensati grazie a strumenti che lasciano libero spazio alla sperimentazione senza affaticare.

Un programma di questo genere è indirizzato soprattutto a chi desidera produrre dei documenti dove la componente grafica abbia la prevalenza sul testo, e dove persino quest'ultimo venga spesso trasformato in un elemento grafico per mezzo di manipolazioni sulla forma o sul 'riempimento'.

Senza ombra di dubbio tutti riusciranno a trovare almeno una modalità d'impiego provando Top Draw e molti si renderanno conto di avere tra le mani proprio ciò di cui avevano bisogno, naturalmente con tutti i vantaggi dei programmi shareware: di prodotti di questo genere ce ne sono davvero tanti, tutti singolari e tutti così simili tra loro. Ognuno di questi ha pregi e difetti, come tutte le cose del resto. Ce ne sono talmente tanti in giro che è molto difficile scegliere.

Tuttavia, gli elementi che possono distinguere un programma da un altro sono caratterizzati — oltre che dalla potenza e dalla qualité — dalla facilità di utilizzo, dallo spazio che occupano su hard disk, dal tipo di processore che richiedono e soprattutto dal costo.

Il primo punto a favore di Top Draw 2 (come delle versioni che lo hanno preceduto) è naturalmente la semplicità di utilizzo, che farà la gioia di tutti coloro che non si erano avvicinati a questo settore della creatività software per qualsiasi timore di incompetenza.

Infatti non c'è bisogno di essere né degli esperti di grafica pubblicitaria né degli impeccabili conoscitori del mondo informatico per imparare ad usare questo pacchetto.

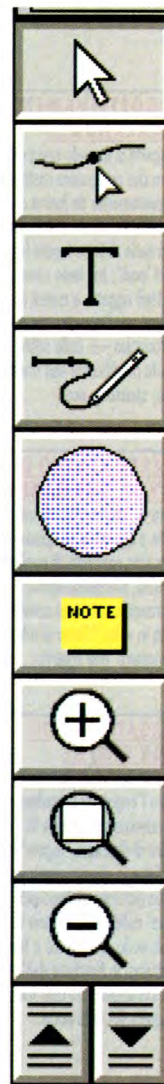
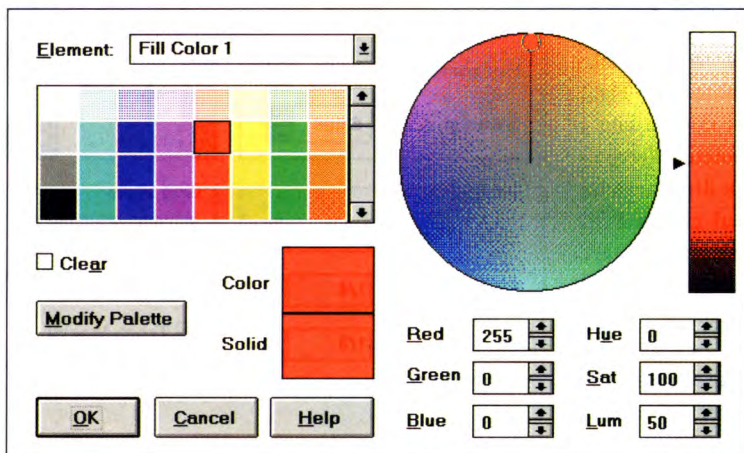
HELP ME, PLEASE!

La Top Software ha proprio pensato a tutto, e indubbiamente a tutti.

Nonostante Top Draw risulti esse-

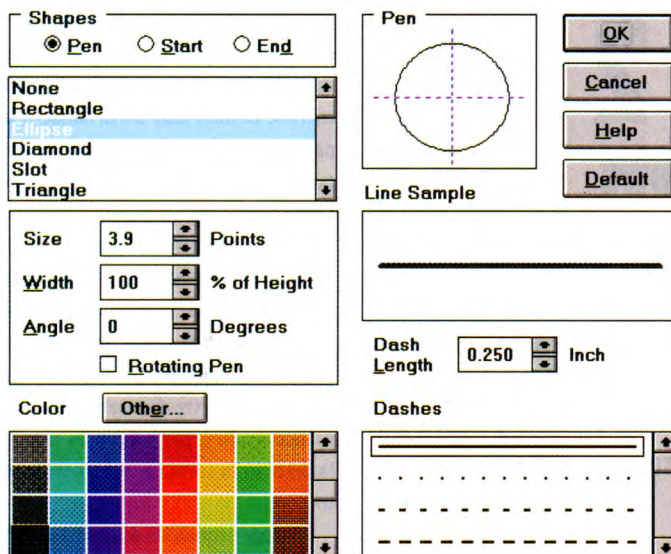
Fig.1 - RED, GREEN, BLUE
Nell'immagine in basso a sinistra, la finestra di selezione dei colori in RGB.

Fig.2 - LA 'TOOL BAR'
Ecco qui sotto la Tool Bar. Basta cliccare su una delle icone per selezionare le diverse funzioni e i diversi strumenti per il disegno e le altre operazioni.

Fig.3 - LA FINESTRA PER LA DEFINIZIONE DELLA 'PENNA'

POTEVAMO STUPIRVI...
I canali RGB rappresentano i colori fondamentali che, miscelati tra loro in opportune percentuali, danno vita a tutta la scala di frequenze visibili dall'occhio umano. La sigla sta per Red-Green-Blue, ovvero Rosso-Verde-Blu. Mentre l'RGB è un sistema che fa riferimento alle immagini 'elettroniche' quando si ha a che fare con la grafica da 'stampare' bisogna tenere conto, tra le altre, di un'altra modalità per creare i colori: la quadricromia (CYMK). Com'è facilmente intuibile, in questo caso si interviene non più su tre colori di base, ma su quattro. Questi sono Ciano (Cyan), Giallo (Yellow), Magenta e Nero (blacK). Per chi fosse interessato a questo argomento possiamo già annunciare (mi raccomando, è top secret) uno speciale come non ne avete mai trovato su nessuna rivista).

1 - OGGETTIVAMENTE PARLANDO...
Per oggetto si intende una parte di disegno che può essere costituita indifferentemente da forme o da testo e che in sostanza è formata da una serie di linee legate fra loro con dei 'nodi': tali linee sono a loro volta degli oggetti, e quindi dotate — come per l'oggetto che a loro volta formano — delle solite proprietà modificabili dall'utente (colore, spessore, ecc).

2 - CERCO CENTRO DI GRAVITA' PERMANENTE
Il punto di 'riferimento' di un oggetto è liberamente riposizionabile, e questo consente di applicare distorsioni, ridimensionamenti, ribaltamenti e rotazioni cambiando di volta in volta l'ffetto in relazione al 'baricentro' dell'oggetto.

3 - LEGATI MA NON PER SEMPRE
Il termine 'nodo' è usato per indicare l'angolo di un poligono e più precisamente il punto di incontro di due linee 'legate' fra loro. Viene in genere rappresentato con una porzione di linea più 'spessa' delle altre (proprio come un vero nodo, insomma) e tende a trasformarsi in funzione dell'azione che si sta applicando alla linea o all'oggetto di cui fa parte.

re già di pre sé — ad unprimo impatto — estremamente intuitivo e semplice da usare, chi è alle prime armi con tools grafici e palette di colori potrà sicuramente chiarire tutti i suoi dubbi e le sue perplessità giovandosi dei dettagliatissimi help di cui il programma è dotato.

Gli aiuti sono davvero tanti, e su ogni argomento: ptrete ricevere informazioni minuziose e precise anche sulle cose più banali, com'è giusto che sia, visto che tali spiegazioni appaiono solo quando sono richieste.

Non è infatti un caso che solo il file TOPDRAW.HLP occupi un terzo dello spazio totale richiesto dall'intero pacchetto.

Il programma tuttavia vi aiuta anche quando non siete voi a chiederlo, sfruttando il sistema che sta rivoluzionando l'approccio al software applicativo da un po' di tempo a questa parte: infatti basta muovere il puntatore su qualsiasi tool e vedrete immediatamente visualizzata sulla Status Line la descrizione della rispettiva funzione. Se invece non state puntando nessun attrezzo in particolare, questa sezione della finestra conterrà informazioni sul valore dello zoom (ingrandimento) attuale e le coordinate della posizione sul foglio di lavoro.

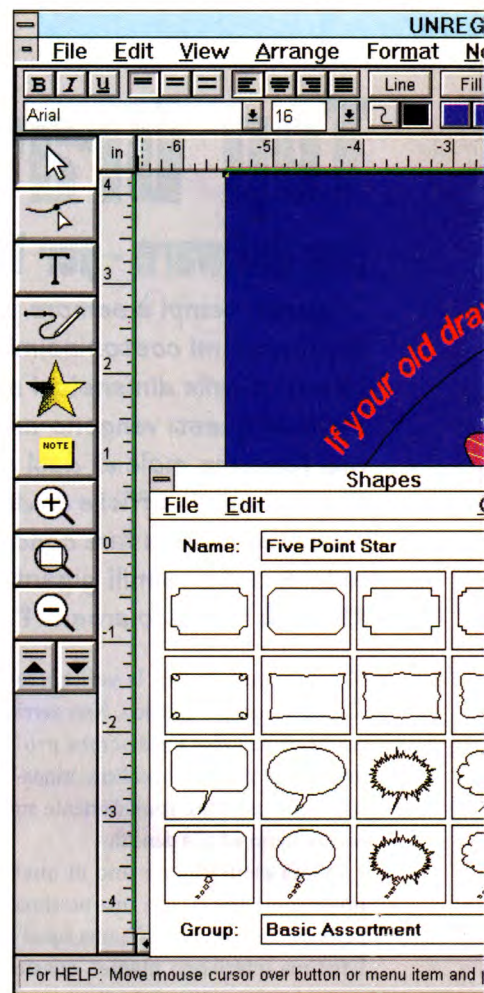
E' inoltre presente un Tutorial che dà esaurienti delucidazioni su come iniziare a creare le prime forme, manipolarle e colorarle. Se poi il problema riguarda il testo, non temete: potrete trovare negli help anche delle soddisfacenti spiegazioni su come lavorare coi fonts.

Facile come bere un bicchiere d'acqua. Tutte queste spiegazioni avvengono, naturalmente, in perfetta lingua inglese (easy!).

GLI ATTREZZI DEL MESTIERE

Cosa serve per disegnare? Beh, è molto semplice. Innanzitutto un bel foglio bianco — su questo non ci piove.

E' poi indispensabile uno strumento di scrittura, che per comodità chiameremo pennello. Che ne dite inoltre di aggiungere anche tanti bei colori? Top Draw, come tutti i programmi che si rispettino, vi dà la possibilità di sceglie-re, con estrema precisione, i colori tra una palette virtualmente infinita. La Fig.1 vi mostra come potete intervenire direttamente sui canali RGB per selezionare un determinato colore.

Sempre all'interno di questa finestra, potrete modificare anche altri parametri 'standard' come la luminosità e la saturazione.

Ma foglio, pennello e colori non sono poi tutto: per creare dei disegni degni del più esigente artista, sono indispensabili altri strumenti, e Top Draw ve li mette naturalmente a 'portata di mouse'.

Primo fra tutti, l' utilissimo Shapes Tool (strumento delle forme) che vi consente di aggiungere al fo-

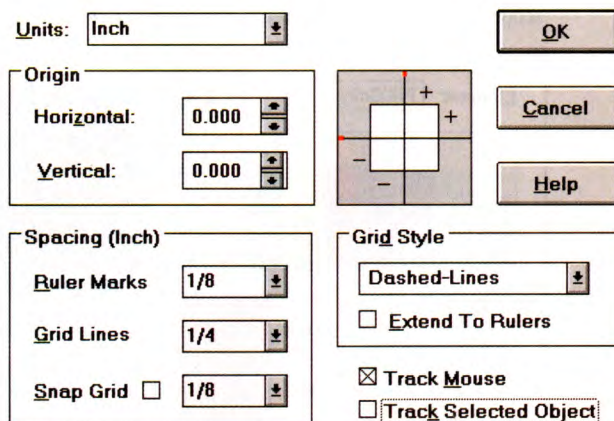
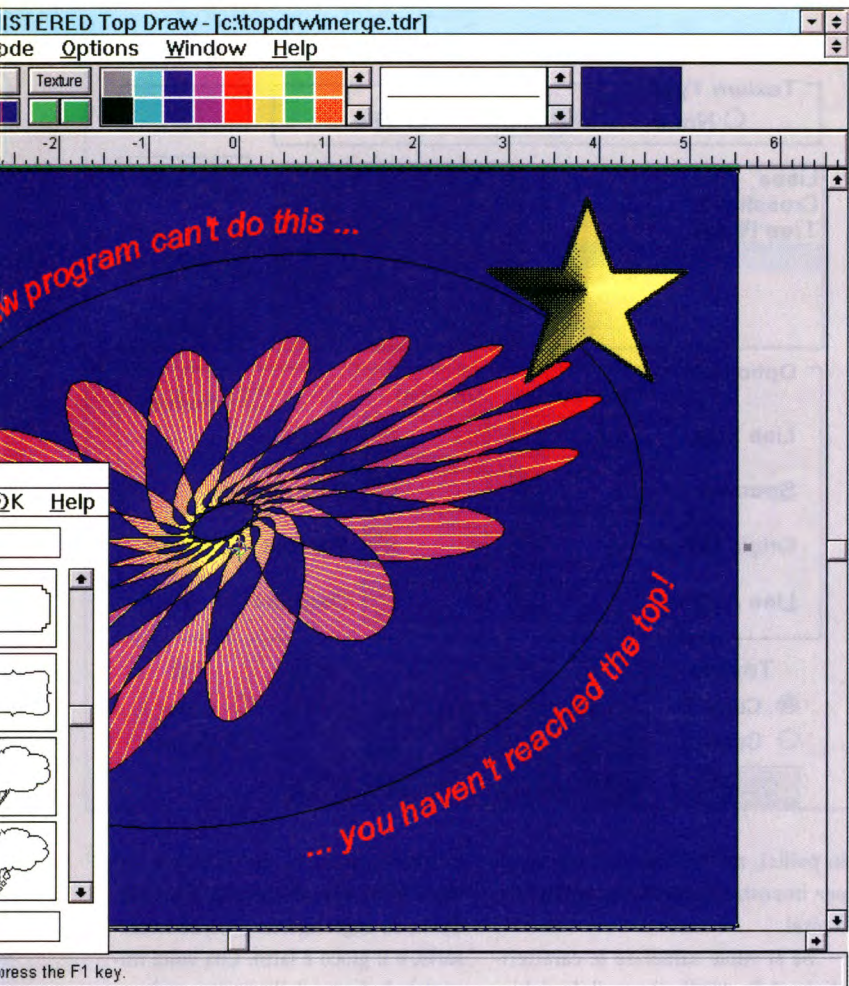



Fig.4 - LA FINESTRA DI SETTAGGIO DEI RIGHELLI

glio di lavoro delle forme predefinite selezionabili da una 'palette' apposita: oltre a quadrilateri, cerchi ed ellissi è presente un grande numero di forme che potrete selezionare semplicemente effettuando un double-click sullo strumento. Inoltre in Top Draw 2 Potrete anche importare dei fonts trasformandoli in 'forme' e quindi modificarli successivamente a vostro piacimento.

La "T" della palette di strumenti indica naturalmente il Text Tool (strumento del testo): cliccando su questo pulsante, avrete la possibilità di creare o modificare oggetti testuali. Questo è tutto per quanto riguarda i veri e propri 'arnesi' per disegnare.

La barra degli strumenti include poi dei Tools per l'editing degli oggetti[1], che potrete selezionare abilitando la freccia che occupa la posizione più alta della Tool Bar (il classico puntatore).

Una volta selezionato l'oggetto da modificare (basta cliccare sull'area da editare), questo strumento vi permette di ridimensionarlo, di farlo ruotare o di ribaltarlo. Potrete inoltre spostare il centro[2] di rotazione, ottenendo quindi il completo controllo sulla posizione e sullo stato di ogni oggetto.

La freccia più piccola, sempre presente nella Tool Bar, serve per modificare i nodi[3] di linee e curve degli oggetti selezionati, quindi manipolandoli potrete spostare e modificare (aggiungendo o togliendo) gli angoli di qualsiasi figura, alterandone sensibilmente le forme.

Il Notes Tool è invece un nuovo strumento utile per aggiungere o per modificare delle note sugli elementi del disegno.

Per concludere, poi, i rimanenti strumenti servono per effettuare ingrandimenti e riduzioni del foglio di lavoro, ottenendone così la visione globale o 'zoomata' su un particolare, spostarsi sui vari livelli[4], e disegnare 'a mano libera' ottenendo in ogni caso un oggetto vettoriale successivamente modifcabile.

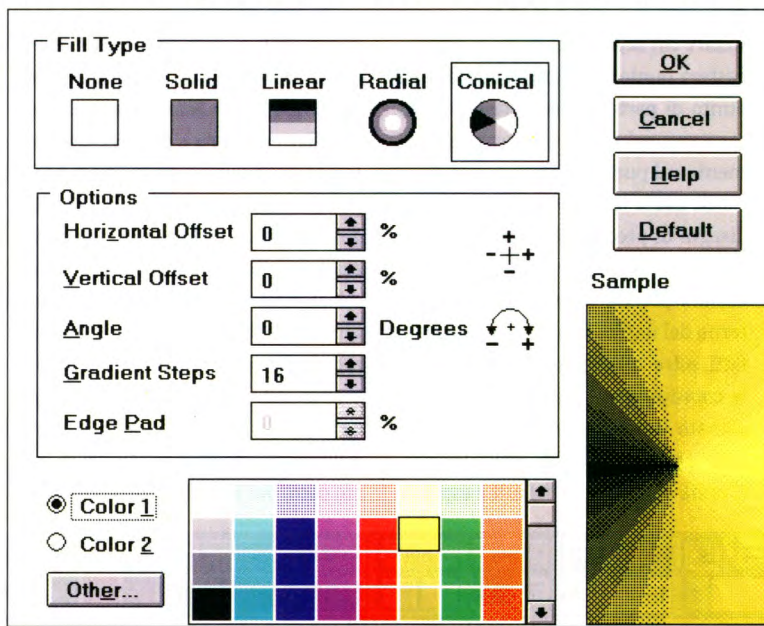
IL DISEGNO PRENDE FORMA (E CONTENUTO)

Adesso che tutti gli attrezzi del mestiere sono pronti si può cominciare a creare. Una cosa che Top Draw non offre è la fantasia. Se, tuttavia, non ne avete bisogno potrete cominciare a dare vita alle vostre opere. In alternativa, per farvi un'idea, potrete caricare i disegni che esemplificano chiaramente le potenzialità di Top Draw. I file sono in formato TDR, il formato 'proprietario' di Top Draw.

Il dialogo con altri programmi di grafica o DTP è assicurato da una serie di filtri essenziali di 'importazione'

4. PASSAGGI DI LIVELLO
Al pari dei vari pacchetti 'professionali' per la grafica vettoriale o pittorica, Top Draw permette la definizione di più livelli (layer) simulando così il processo che tradizionalmente si ottiene con i fogli trasparenti: è possibile in questo modo isolare parti del progetto su cui si sta lavorando evitando così che la loro elaborazione influsica con altre, e si può persino 'nascondere' temporaneamente uno o più livelli per concentrarsi soltanto su un particolare.

5. CONFIGURARE E' UTILE
Anche se non è di primaria importanza, l'opzione che consente di impostare la dimensione dei pulsanti e il font delle diverse scritte potrebbe essere utile nel momento in cui si utilizza una risoluzione bassa all'interno di Windows, vale a dire 640*480 punti; in tal caso, infatti, i tasti occuperebbero molto spazio e ciò vi impedirebbe di vedere integralmente l'area di disegno.Inoltre il menu View vi permette di selezionare gli strumenti che volete siano a portata di mano, in modo da averli sempre sott'occhio, escludendo quelli che al momento non utilizzate e liberando così l'area di lavoro.

Fig. 5. LA SCELTA DEL 'FILLING'

6. QUESTIONE DI 'FILLING'
Il termine Filling letteralmente significa 'ripieno' (to fill= riempire). Con questa opzione, di fatto, si copre un'area definita con una determinata colorazione, che può essere uniforme, sfumata o costituita da elementi di fantasia ripetuti (*pattern* o *texture*).

7. REGISTRARSI: PERCHE'?
Bella questa domanda. Innanzitutto, la cosa che vi invitiamo a fare è quella di provare il software e, visto che ne avete la possibilità, fatelo con tutta calma: avete 60 giorni per decidere. La versione registrata del programma vi eviterà prima di tutto il messaggio di invito (nag) presente ad ogni 'bott' delprogramma. Acquistando regolarmente il software, poi, verrete inoltre riforniti di *textures* aggiuntive, pennelli e una serie di ulteriori simboli —per non parlare poi del dischetto pieno di clip art con la rispettiva guida stampata. Ma la cosa più importante è che registrandosi si acquista anche il diritto ad un supporto tecnico completo. Non meno importante è il manuale d'uso, comunque opzionale. Come a volte accade per le produzioni shareware, il software viene continuamente rivisto e corretto (e gli utenti sono anche in questo caso invitati a scrivere alla casa di software per suggerimenti o segnalazioni di problemi), aggiungendo nuove funzionalità: la registrazione garantisce la consegna di nuove versioni, e la completa assistenza tecnica (tenete presente che la Top Software ha delle 'filiali' inditerse nazioni Europee, quindi un fax potete sempre spedirlo o perderci anche una telefonata nei casi più disperati).

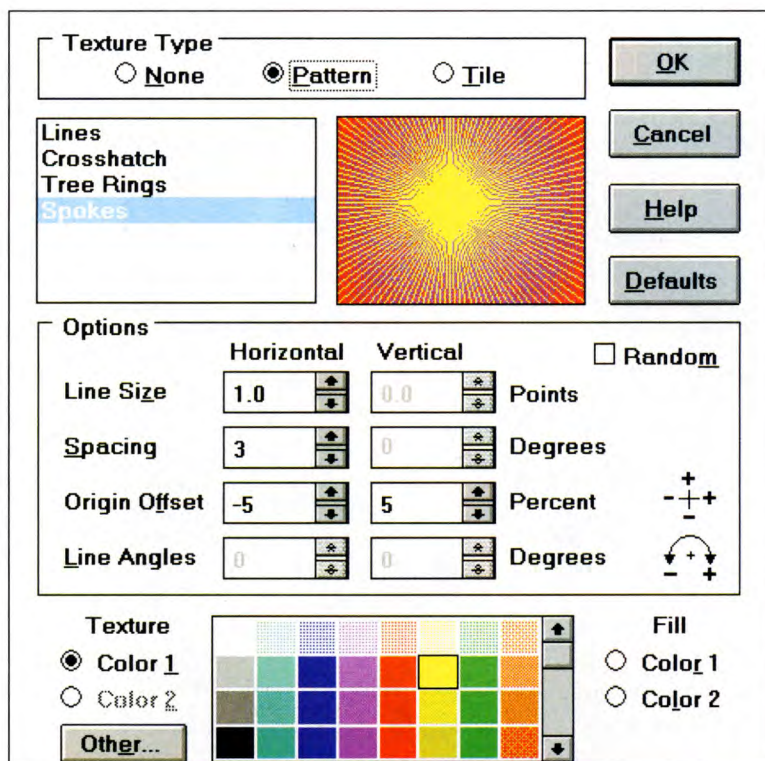
Fig. 5 I 'FILLING MODE'
Nella foto in alto a destra di questa pagina potete osservare la finestra di selezione dei 'riempimenti'.

ed 'esportazione': è possibile infatti caricare e salvare i file nei tre formati BMP, PCX e WMF (bitmap i primi due, vettoriale il terzo). Da non trascurare inoltre l'impiego della 'clipboard' di Windows per 'copiare' e 'incollare' un oggeto di Top Draw in un'altra applicazione — ad esempio Word per Windows — dove diventa possibile (se quest'ultima ne offre gli strumenti) elaborare ulteriormente le parti o la globalità dell'oggetto stesso.

Iniziare a creare dei propri disegni è estremamente semplice, basterà acquisire un po' di dimestichezza con tutti i tools (vi consigliamo di sfruttare il tutorial e gli help intensivamente).

Per cominciare a scoprire le infinite possibilità che offre il programma, potete iniziare impugnando virtualmente il pennello e cominciare a disegnare a mano libera sul foglio. Per fare ciò basta cliccare sulla 'penna', posizionarsi sul foglio, premere il tasto del mouse e contemporaneamente muoverlo in qualsiasi direzione.

Se la forma, la dimensione e il colore del pennello — ad esempio — non vi soddisfano, basterà richiamare, dal menu Format, l'opzione Line Style che vi consentirà di scegliere tra una lunga serie di forme del tratto, impostarne la dimensione, il colore, il tipo del tratto (continuo, spezzato), l'angolo di rotazione e la forma del segno iniziale e finale (Fig.3). Per realizzare un segmento dritto e preciso, basterà puntare il mouse, cliccare sul punto di partenza, rilasciare il tasto, spostarsi sul foglio e cliccare nuovamente sul punto finale.

Se avete la necessità di realizzare disegni di precisione, non c'è nessun problema, infatti avrete sempre indicazioni precise sulla posizione all'interno del foglio: Top Draw prevede infatti, oltre alla Status Line che indica le coordinate del punto in cui è posizionato il mouse, anche l'impiego di una utile griglia di riferimento. L'unità di misura di default è espressa

in pollici, ma basterà cliccarvi sopra per impostare centimetri, millimetri o pixel.

Se si vuole cambiare le caratteristiche della griglia, è possibile richiamare il Ruler Setup (Fig.4) e impostare le coordinate del punto d'origine, il numero di righe e la forma del grid. Questa possibilità di 'impostazione' in Top Draw è applicabile a diversi elementi[5] — perfino alla grandezza dei pulsanti che compongonola palette degli strumenti!

Al fine di realizzare oggetti bidimensionali si può procedere in due modi: il primo è estremamente semplice, basta disegnare a mano libera una figura chiusa e successivamente, se necessario, rifinirla modificando la posizione dei nodi, oppure aggiungendone altri. Nel secondo caso è necessario cliccare sullo Shapes Tool e selezionare la forma che più assomiglia a quella desiderata; successivamente bisogna spostarsi sul foglio, premere il tasto del mouse, spostarsi e rilasciarlo quando si sarà ottenuta la dimensione desiderata. Anche in questo caso, per apportare le modifiche al poligono, basterà poi cliccare sul Node Tool e modificare la posizione dei nodi, aggiungerne altri, se necessario, e il gioco è fatto. Una volta impostata la forma dell'oggetto, sarà opportuno stabilirne il colore. Ci sono diverse modalità di colorazione (Fig.5) che vanno da quella classica, uniforme, a quella conica. La prima, quella più semplice, dà all'oggetto un colore unico, basta stabilire quale. Per creare colorazioni più originali, in modo tale da conferire all'oggetto una sensazione di tridimensionalità, si può invece selezionare un diverso tipo di Filling[6]: lineare, radiale e conico; in questo caso si renderà necessario scegliere un secondo colore (naturalmente diverso dal primo) e nella finestra di esempio vi verrà mostrato l'effetto ottenuto. E' possibile inoltre intervenire sull'angolo di diffusione dei colori e sul numero di gradienti, oppure spostare il centro di diffusione per la modalità radiale e conica. Se questo non è ancora abbastanza, l'ultimo passo che rimane da fare è quello di ricorrere alle *Textures* (Fig.6). Selezionando una texture andrete ad

aggiungere alla colorazione di base anche un motivo che si ripeterà per tutta l'area prescelta, in modo ordinato o casuale. I motivi che potrete scegliere sono numerosi: linee, incroci di linee, cerchi concentrici, rettangoli, rombi, ellissi, triangoli ed esagoni. Basta scegliere le dimensioni, i colori e la forma delle textures per ricreare ad esempio una colorazione a modi mattoni, tappezzeria e cose simili.

UN TOOL CHE FA TESTO

Per quanto riguarda l'aggiunta del testo, è molto semplice. I tools testuali sono quelli classici. Selezionando un oggetto, potrete scrivere al suo interno come se si trattasse di un Word Processor qualsiasi. Avrete infatti la possibilità di scegliere il font, la dimensione dei caratteri, lo stile (grassetto, corsivo, sottolineato e barrato), l'interlinea e la posizione del testo (sinistra, destra, centrato e giustificato).

L'opzione più interessante è comunque quella che permette di adattare il testo a linee continue, spezzate e curve. E' infatti possibile, con questa nuova release (versione) del programma, cominciare a scrivere su una linea (semplice, curva, a un'ellisse o a qualsiasi poligono irregolare) e osservare il testo che segue il contorno della stessa, adattandosi poi anche alle successive modifiche di forma e direzione che questa prenderà.

Non dimenticate poi la possibilità di convertire il testo in un disegno vettoriale — opzione che vi lascia poi liberi di intervenire sulla forma e sul contenuto di qualsiasi carattere.

DI TUTTO UN PO'

Per il resto, c'è tutto quello che trovereste in qualsiasi altro programma di questo genere, vale a dire le opzioni che consentono di stabilire le dimensioni e la posizione della pagina, di selezionare un oggetto, tagliarlo, incollarlo o copiarlo, farlo ruotare (impostando il numero di gradi), allinearlo con altri oggetti o posizionarlo in un punto preciso della pagina, portarlo in primo piano o nasconderlo.

E' stata inoltre inserita un'opzione che consente di effettuare fino a sei livelli di 'undo' (annullamento dell'ultima operazione effettuata), anche se sarebbe stato più bello poter decidere (RAM permettendo) da soli la quantità di questi — ma noi utenti non siamo mai contenti, vero?

MA COSA CI VUOLE?

Se con questa domanda si intende il tipo di piattaforma hardware necessaria per far girare Top Draw 2.0, allora la risposta è molto semplice. Un 386 con almeno 2 Megabytes di RAM , 3 Mb di spazio su Hard Disk, una scheda grafica capace di una risoluzione di 640x480 punti (VGA standard) — naturalmente vi occorre Windows 3.1 e ilsolito mouse. Naturalmente stiamo parlando di una configurazione minima, ma se non volete stare delle ore ad aspettare che venga effettuato il redraw (ridisegno)[7] vi conviene dotarvi di almeno 4 Mega e magari anche di un processore un po' più veloce (Top Draw sfrutta anche il coprocessore matematico, se presente), soprattutto se avete intenzione di realizzare disegni 'pesanti', ovvero con un numero esageratamente alto di oggetti. In ogni caso Top Draw si è rivelato molto più veloce di equivalenti pacchetti nati per il settore professionale e quindi ben più 'grossi' in termini di byte e di costo.
Per effettuare la prova è stato usato un 386DX a 25MHz con 5 Mb di RAM e scheda Vga Tseng ET4000 (1Mb). Successivamente il programma è stato provato anche su un 486DX2 a 66 MHz con 16 Mb e scheda TridentSVGA E' stata inoltre utilizzata una risoluzione di 1024*768 a 256 colori (oltre a quella di 640x480 a 256) in Windows, che tende già di per sé a rallentare un po' il sistema: inizialmente non abbiamo riscontrato una lentezza eccessiva, anzi, tutto girava per il meglio. Tuttavia, aggiungendo oggetti su oggetti, con diverse colorazioni si comincia a percepire anche sulle macchine più veloci una certa lentezza che, col passare del tempo, tende ad infastidire. Quando poi la pagina è diventata piena di poligoni, colori e testo di qualsiasi genere, nelle fasi di redraw ne abbiamo approfittato per eseguire tutte quelle piccole azioni che fanno parte della cura del corpo, a cominciare dalla rasatura della barba. Se pensate perciò di rinviare questi rituali quotidiani in altre fasi della giornata, allora sarà opportuno possedere almeno un 486DX o, in alternativa, procurarsi una certa quantità di fumetti (o letture più impegnative se preferite).
Scherzi a parte, tenete inoltre presente che è importante anche la quantità di memoria montata sulla vostra motherboard (comunque se avete un 486, 4 Mb dovrebbero essere sufficienti). Poi se ne possedete una quantità maggiore, tanto di guadagnato. In tal caso dovrete volontariamente interrompere il lavoro se sentite la necessità di prendervi una pausa, per farvi la barba o per leggere un po'.

PROMOSSO!

Considerata la quota di registrazione[7] (cinquanta dollari senza il manuale su carta e sessanta con) Top Draw rappresenta IL pacchetto di grafica vettoriale per chi volesse cimentarsi in questo campo senza andare oltre le centomila lire di investimento: le sue caratteristiche lo pongono a un livello sicuramente più che hobbistico, anche senza raggiungere livelli veramente professionali.

Le caratteristiche degne di nota, che hanno soddisfatto anche quelli fra noi che sono abituati a lavorare con applicativi commerciali e ciononostante si ritrovano di fronte a problemi assurdi che vengono risolti soltanto dopo molte 'release', sono state, ad esempio, quella di poter importare senza problemi le immagini bitmap e poterle così integrare in un progetto grafico più complesso, oppure la gestione dei 'livelli' di disegno e di quelli di 'undo'.

Chi invece fosse interessato alla grafica da un punto di vista professionale dovrebbe orientarsi verso pacchetti commerciali in versione 'bundle' (ci ritorneremo presto) e in particolare le loro versioni su CD-ROM.

INSTALLARE TOP DRAW

L'operazione per rendere utilizzabile Top Draw 2 da Windows è simile a quella che si compie in tutti i casi di software progettato per l'ambiente grafico Microsoft.
Dopo aver creato una directory temporanea (Es. TOPDRAW) copiatevi il file o i file zippati (li potete rintracciare come TOPDRW2A/B.ZIP se diviso in due archivi, oppure come TOPDRAW2.ZIP o ancora semplicemente come TOPDRW.ZIP o TOPDRA.ZIP (dipende da dove lo 'pescate') e decomprimeteli.
Lanciate poi Windows, e dal suo interno fatepartire il file INSTALL.EXE contenuto nella directory appena creata: questo provvederà, attraverso una serie di domande sulla directory di partenza (nel nostro caso TOPDRAW) e quella di destinazione (dove il programma e i file accessori verranno definitivamente installati, ad esempio TOPDRAW2), ad effettuare l'installazione e a creare il 'group' nel Program Manager con l'icona di Top Draw.

7. UN ATTIMO DI PAUSA
Ogni volta che viene apportata qualche modifica al disegno, il foglio viene interamente ricostruito. La ricostruzione, però, non è istantanea. Dal momento che con Top Draw si interviene sugli oggetti, il redraw è caratterizzato dal fatto che questi vengono fedelmente ridisegnati tutti, uno alla volta e su diversi piani. E' facilmente intuibile che questo processo richiede un determinato lasso di tempo, quindi se non si possiede un processore e una scheda grafica veloce, alla lunga questa operazione potrebbe risultare noiosa.
Esiste tuttavia, oltre ad una opzione di ridisegno rapido (Fast Redraw) la possibilità di visualizzare esclusivamente il contorno degli oggetti (modalità 'wireframe', ovvero 'a fil di ferro'): in questo modo la ricostruzione è più immediata, ma questo a discapito dell'integralità dell'immagine.

One Must Fall 2097

Apogee

Importato da Systems Comunicazioni

Anche se non siete mai stati in una sala giochi difficilmente non avrete mai sentito parlare di un certo Street Fighter, il gioco più rappresentativo del genere 'picchiaduro'.

Probabilmente va proprio a Street Fighter gran parte del merito (o della colpa) se questa categoria sta letteralmente spopolando, raggiungendo anche macchine proverbialmente avare di questo genere di giochi, come è appunto il PC...

1. PICCHIALI
Questa è l'esatta traduzione di Beat'em up, il nome originale inglese di questo genere di giochi, riadattato per maggiore comprensibilità con il più immediato "picchiaduro".

2. ERAVAMO QUATTRO AMICI AL BAR
Quando parliamo di giochi da bar, o Coin Op, ci riferiamo sempre a quei grossi cassoni con monitor incorporato che trovate al bar sotto casa o, più spesso, nelle apposite sale giochi. I 'neofiti' quindi non facciano finta di aver frainteso pensando che stessimo parlando di briscola, scopa o poker...

Anche per i videogiochi esistono le mode, i periodi particolarmente fortunati per un certo genere di giochi: un anno 'vanno' gli RPG, un altro dilagano le avventure — beh, l'ultimo anno è stato probabilmente quello dei picchiaduro[1], almeno per quanto riguarda macchine da gioco come le console o i giochi 'da bar'[2].

I PC hanno comunque avuto la loro parte. Un paio tra i picchiaduro più famosi sono infatti stati convertiti, sto parlando di Street Fighter II (uscito ormai un annetto fa dalla US Gold, con risultati purtroppo mediocri) e del contestatissimo Mortal Kombat che ha riscosso un successo decisamente maggiore.

IO, ROBOT

In One Must Fall, a scanso di ogni possibile polemica sulla violenza alla Mortal Kombat, i contendenti sono semplicemente dei robot controllati per via neuronale dai lottatori, e quelli che schizzano per lo schermo non sono fiotti di sangue ma olio e bulloni.

Le differenze si fermano qui — per il resto tutti i robot hanno il loro originale corredo di mosse: un pulsante per i calci, un pulsante per i pugni e premendo entrambi i tasti quando ci si trova vicino all'avversario si possono eseguire delle prese con cui 'atterrarlo'.

Calci e pugni sono poi diversi a seconda della direzione di movimento, e se ci aggiungiamo le parate (muovendovi in direzione opposta all'avversario potete bloccare qualunque colpo, a parte le prese) e le mosse speciali la varietà di colpi è discreta.

SHAREWARE & REGISTRATO

Le differenze tra la versione shareware del gioco — che potete trovare in una BBS (Pegaso, ad esempio) e distribuire liberamente — e la versione completa (che è distribuita dalla Systems) sono abbastanza consistenti. Intendiamoci, gli elementi del gioco ci sono tutti, ma sono limitati piloti, robot e tornei. Più precisamente si possono selezionare solo tre dei dieci robot e cinque dei dieci piloti a disposizione, e si può entrare a far parte solo del primo fra i quattro tornei, il più facile.
Un altro vantaggio che si ottiene insieme alla versione completa è un manuale che riporta, ad esempio, l'elenco completo delle mosse speciali e delle 'combo' nel gioco, oltre a una serie di tattiche. Sì, perché il modo in cui vengono eseguite le mosse speciali (parte essenziale per rendere un po' più interessante il gioco e avere discrete possibilità di vittoria) non viene citato nel programma, e anche se il cercare di scoprirle costituisce spesso un divertimento per molti appassionati, per i più può rivelarsi abbastanza frustrante, limitando così la giocabilità.

Anche se One Must Fall non è a livello dei picchiaduro per console, regge bene il confronto con gli altri giochi su PC ed è sicuramente di gran lunga migliore di quello Street Fighter II che sul PC aveva comunque avuto un certo successo.

Tecnicamente, come tutti i giochi shareware di cui abbiamo parlato fino ad ora (dobbiamo escludere Skunny Kart, purtroppo) è ineccepibile: le animazioni sono fluide e veloci, buona parte dei robot sono disegnati molto bene, e probabilmente renderizzati[3].

La risposta ai comandi è immediata come è essenziale che sia, e si difende bene come giocabilità.

Purtroppo alla varietà del gioco contribuisce negativamente l'assenza di una lista di mosse speciali e la limitata scelta di lottatori, che rendono la versione shareware di una longevità decisamente limitata.

Vi consigliamo a questo punto caldamente la versione completa: provate questa versione shareware per credere, e poi giudicate da voi.

PICCHIACHE?

Il concetto del picchiaduro è estremamente semplice: due lottatori si affrontano tra loro, ognuno dotato di una discreta varietà di colpi tra calci, pugni e prese per afferrare l'avversario, con lo scopo di esaurire la resistenza dell'avversario, rappresentata con una barra di energia sullo schermo.
Detto così sembrerebbe banale e incomprensibile come questo genere di giochi abbia potuto ottenere simili successi (e vi assicuro che, per quanto se ne dica, la violenza di alcuni di questi giochi non è certo la prima causa della loro popolarità).
La verità è che, se il gioco è ben realizzato come quello Street Fighter II di cui abbiamo più volte parlato nel testo dell'articolo, la partita si trasforma in una vera sfida di prontezza e riflessi.
Cercare di capire quale sarà la prossima mossa dell'avversario, anticiparlo, entrare in parata o utilizzare una contro-mossa: nel momento in cui il gioco vi mette a disposizione un buon numero di mosse in modo da permettervi di fare una partita "ragionata", anzichè limitarsi sempliciemente ad avanzare e tirare pugni, comincia la vera sfida.
Proprio per questo elementi essenziale di questo tipo di giochi sono la quantità di mosse a disposizione, le mosse speciali e gadget vari di cui potete leggere nell'apposito boxettino, e che danno ai vari lottatori dei giochi delle caratteristiche ben precise, quasi una "personalità" nei casi più riusciti.

3. RENDERING
Con l'attributo 'renderizzate' intendiamo spesso le immagini 'di sintesi' — per intenderci le classiche immagini che la computer graphics ci ha abituato a vedere anche in TV, non disegnate nè digitalizzate, ma di cui viene progettato un modello del quale il computer calcola luci, ombre, riflessi, struttura, etc.
Ultimamente queste tecniche vengono sempre più spesso utilizzate anche nei giochi, specie nelle presentazioni dei giochi più 'massicci', ma anche all'interno di arcade più "snelli" come questo, per la loro qualità e per l'effetto inconsueto ed originale che producono.

OPZIONI, OPZIONI, OPZIONI

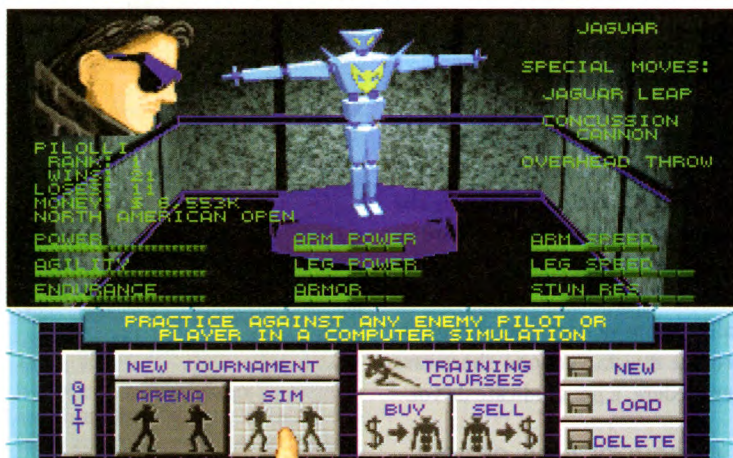
Il gioco è semplice, ma il castello di opzioni che vi è stato costruito sopra è impressionante.

Senza citarle tutte vi diciamo che è possibile ad esempio regolare la velocità del combattimento, la potenza media dei colpi, il livello di difficoltà e che sono presenti una buona quantità di modalità di gioco.

Nella modalità a singolo giocatore combattete contro una serie di robot controllati dal computer, mentre in quella per due giocatori contro un avversario umano (un vostro amico nella fattispecie) — opzione essenziale per questo tipo di giochi, visto che li rende virtualmente inesauribili dal punto di vista della 'logenvità'.

Molto interessante e originale è l'opzione di 'tournament' (torneo, campionato).

Qui vi trovate a impersonare un 'pilota' (nel senso che pilotate un robot) con un certo budget iniziale col quale acquistare un robot e po-

ter quindi partecipare ad un torneo.

Per ogni combattimento sono in palio un certo numero di crediti che dipendono anche dalla spettacolarità delle mosse eseguite e dal conseguente punteggio. Se verrete sconfitti tutto quello che vi resterà sarà il salatissimo conto del meccanico per la riparazione del malconcio robot.

Sì, ma cosa ve ne fate di tutti questi soldi? Semplice, ogni pilota ha delle precise caratteristiche di potenza, agilità e resistenza che influenzano il rendimento del combattimento e che possono essere migliorate con l'allenamento, il quale però ha un suo costo.

Anche il robot può essere potenziato: pugni e calci possono essere resi più potenti e più veloci, e l'armatura — la resistenza ai colpi — può essere migliorata così come la resistenza allo stordimento, e se non siete soddisfatti del vostro robot potete perfino acquistare un diverso modello.

Il potenziamento sarà necessario per riuscire ad avanzare nelle classifiche del torneo e arrivare ad affrontare e battere il primo in classifica.

'COMBO' E MOSSE SPECIALI

Le mosse speciali sono un elemento essenziale per ravvivare parecchio il solito repertorio di calci e pugni.
Anzitutto non si ottengono semplicemente con la pressione di un tasto, ma con una combinazione di movimenti e tasti (ad esempio, muovere prima in basso e poi in avanti e insieme il tasto dei pugni per lanciare un raggio) che costituiscono di per sè una piccola sfida per il giocatore (eseguirli con sicurezza al momento giusto non è, spesso, facilissimo). Le mosse speciali sono poi molto potenti e hanno effetti particolarmente originali: l'ideale per movimentare un poco il gioco.
Le 'combo' sono invece combinazioni di mosse non bloccabili e variano a seconda delle caratteristiche del robot: ad esempio, se il Jaguar colpisce con un calcio volante potrà eseguire un calcio basso senza che l'avversario possa bloccarlo — questa è una combo di due mosse che fornisce, tra l'altro, un punteggio supplementare.
Per giochi come i picchiaduro, proprio per la delicatezza e l'importanza dei movimenti da eseguire, è essenziale disporre di un buon joystick: gli analogici sono troppo lenti e fragili, meglio uno 'classico' come il Gravis Pad.

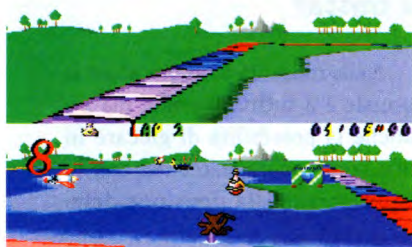
NUOVI GENERI

Diverse "scuole" di picchiaduro si sono succedute nel tempo.
Street Fighter II: un pichiaduro tipico, con personaggi disegnati in maniera classica e violenza limitata, ma di una grandissima giocabilità (almeno nelle verioni originali da bar e su console).
Mortal Kombat: deve gran parte del suo successo alla notevole dose di violenza che cerca di rappresentare in maniera realistica (anche se iperbolicamente astratta) con personaggi digitalizzati da attori veri, sangue e decapitazione dei lottatori all'ordine del giorno: è il picchiaduro del momento.
Rise of the Robot: è lo stesso genere di questo One Must Fall, e anche qui i personaggi sono dei robot renderizzati con delle interessanti tecniche grafiche. Non è ancora uscito per tutte le versioni ma non sembra riscuotere grossi successi per la limitata giocabilità.
Ma "inscatolare" i picchiaduro in classi è abbastanza difficile: ogni giorno si cerca qualche ambientazione originale e qualche nuovo tipo di lottatore per trovare spazio in un genere in cui la concorrenza è altissima. Al bar troviamo, al momento Virtua Fighters della Sega, un picchiaduro in cui i personaggi sono rappresentati in un originale grafica 3D poligonale. Su console un paio di titoli originali sono Ballz (in cui i lottatori sono costituiti da palle) e Clayfighters (un pichiaduro demenziale con dei buffissimi personaggi realizzati partendo da modelli in plastilina con dei risultati grafici molto originali). Al momento, poi, sta spopolando negli Stati Uniti il coin op Primal Rage della Atari, in cui si affrontano dei dinosauri digitalizzati partendo da modellini in scala. La dose di violenza è discreta, ma i risultati grafici dei combattimenti sono impressionanti.

Skunny Kart

Version 1.0

Copy Soft - Importato da Systems Comunicazioni

Che buona parte dei giochi shareware siano orientati verso un genere arcade penso che abbiate cominciato a capirlo tutti — e questa volta a cercare di trasformare il vostro PC in una console è la Copysoft, con il suo Skunny Kart...

Non ho citato le console a caso, ma con precisi riferimenti. Skunny Kart assomiglia infatti moltissimo a un giochino per SNES di un annetto addietro: tale Mario Kart, che vedeva il beniamino baffuto riparatubi della Nintendo gareggiare in un gioco di corse a bordo di un piccolo Kart con tutti gli altri personaggi resi famosi dai numerosi giochi di Super Mario (nonché dall'orribile film con Bob Hoskins).

Gioco di un certo successo — visto che è stato prontamente clonato dalla concorrente Sega col suo Sonic — e ancora dal BC Racer della Core, dalla francese UBI Soft con Street Racers e chi più ne ha più ne metta.

Anche Skunny Kart ha uno stile molto divertente: a gareggiare infatti sono tutta una serie di buffi e tondeggianti mostriciattoli dall'aria nipponica su dei minuscoli go-kart.

Lasciate comunque perdere ogni velleità di realismo di guida: su queste piste ci trovate di tutto. Anzitutto ostacoli di vario tipo: piloni, macchie d'olio, buchi che vi imprigionano per un po' di tempo, sterrati, guadi, salti, acceleratori, etc. Insomma c'è davvero parecchia confusione per la pista.

E ce n'è ancora di più, visto che ai sopracitati elementi della pista bisogna aggiungere anche i fatidici 'bonus'. Beh, non sono proprio tutti bonus, visto che hanno disparati effetti: dalle sveglie che fanno guadagnare o perdere tempo, al superturbo, ai missili da sparare sull'avversario, all'invulnerabilità, all'orsetto che vi rallenta, alle bucce di banana che vi fanno scivolare e tanti altri ancora.

MA IN CHE MODO GIOCHI?

Una volta eseguiti diversi settaggi, come quello inerente la difficoltà di guida (ci sono tre livelli che regolano, per esempio, la facilità con cui si slitta) e la velocità di gioco (se vedete che non riuscite a capire quanto succede per lo schermo forse vi conviene rallentare un poco) si passa alla modalità di gioco. Come avrete capito dallo split screen[1] si può giocare da soli (nel qual caso la parte superiore dello schermo diventa uno specchione retrovisore) o in due — nella versione registrata si possono scegliere diversi campionati e il Battle Mode.

In questi circuiti, il vostro scopo non è quello di arrivare alla fine, ma di distruggere l'avversario, colpendolo tre volte con i missili che trovate sul circuito o spingendogli addosso alle bombe.

E' nel 'battle mode' (modalità combattimento) che bonus come l'invisibilità, l'invulnerabilità e le armi si rivelano veramente essenziali.

TECNICAMENTE

A differenza di molti altri giochi shareware, questo Skunny Kart non mi ha particolarmente impressionato, a livello tecnico.

Certo, la replica del Modo 7[2] funziona ed è veloce, ma graficamente il gioco è un po' grezzo e 'piexelloso'.

Anche dal punto di vista della giocabilità, il controllo del kart è un po' troppo nervoso e immediato: è difficile prendere i bonus che si vorrebbero ed evitare nel contempo gli ostacoli — spesso si cozza diverse volte contro lo stesso ostacolo e i risultati sono abbastanza frustranti.

In Skunny Kart ho avuto l'impressione che i programmatori abbiano fatto un ottimo lavoro nel copiare giochini come Mario Kart inserendo tutti gli elementi necessari a un prodotto di successo, ma che non abbiano passato abbastanza tempo a rifinirlo e a testarlo per renderlo veramente divertente e giocabile. Così com'è resta un giochino discreto ma senza troppe pretese.

Dobbiamo sperare in un 'upgrade' capace di 'ridare nuova vita' al gioco e intanto — visto che si può provare gratis — dargli comunque un'occhiata? Ai lettori-videogiocatori l'ardua sentenza...

MA QUANTO 'BEVE'?

Sinceramente, visto il gioco, i requisiti di sistema mi sembrano decisamente esagerati: un 386 con almeno 4 Megabyte di RAM!
Il gioco non funziona sotto Windows e mi ha dato conflitti con il gestore di memoria QEMM, ma per il resto non dovrebbero esserci problemi di installazione.

1. SPLIT SCREEN
Divisione verticale dello schermo in due (o più) parti uguali che permettono, nei giochi di corse, a due giocatori di gareggiare in contemporanea nella stessa partita.

2. MODO SETTE
Avanti a Modo 7, Signor Sulu! No, non c'entra niente, il Modo 7 è una particolare modalità grafica hardware della console Super Nintendo che permette di ruotare e deformare i fondali realizzando in maniera molto semplice e veloce le piste per i giochi di corsa che hanno così un aspetto molto caratteristico. Il PC non dispone ovviamente di questa modalità ma per ottenere un "feeling" più da console è stato simulata via software e i risultati (un po blocchettosi) sono quelli che vedete nelle foto.

REGISTRO, NON REGISTRO...
Le differenze tra la versione shareware e quella registrata non sono enormi: il gioco completo comprende cinque diversi campionati in giro per il mondo, mentre nella versione shareware potete selezionare la sola Australia. Per il resto gli elementi di gioco sono identici.
Assenti, nella versione shareware, anche i tre tornei di Battle Mode. Per la registrazione potete, se il gioco vi piace, rivolgervi direttamente alla Systems Comunicazioni.

GRAZIE! (un pensiero gentile)
Un mio personale ringraziamento va ai programmatori per avere inserito nel gioco la possibilità di salvare su disco le immagini del gioco che vedete su questa pagina. Specie per quanto riguarda i giochi shareware — che utilizzano spesso modi grafici "strani" — il 'grabbing' (vedi articolo sul numero scorso) è spesso difficoltoso, e i programmatori francesi della Rational Systems se ne sono per fortuna accorti.

1. QUESTIONE DI DETTAGLI
La Apogee ha pensato bene di inserire la scelta del livello di dettaglio, per far girare fluidamente il gioco anche su un PC non particolarmente potente, e anche nella versione per due giocatori dove, visto che devono essere visualizzate 'due gare' contemporaneamente, il carico di lavoro del processore è maggiore.

Apogee - Importato da Systems Comunicazioni

Avevo appena finito di scrivere che i giochi alla Mario Kart stanno conoscendo un momento di particolare successo, arrivando perfino su PC con giochi come Skunny Kart, quando il nostro direttivo BDB mi scarica l'ultimo gioco della Apogee appena dowloadato dal mondo telematico... e indovinate di che si tratta?

Esatto, di un altro gioco di corse. Vi dirò di più, a bordo di Kart. Pilotati da animali. Su piste piene di ostacoli. Vi ricorda niente? Wacky Wheels è, almeno nelle intenzioni, assolutamente identico a quello Skunny Kart di cui parliamo in queste stesse pagine: ovviamente le differenze ci sono, e non sono poche — ma possono essere sintetizzate in una parola: Apogee.

L'ormai celeberrima casa shareware ha infatti dato, ancora una volta, dimostrazione che — quando si tratta di giochi d'azione su PC — ha pochi rivali, sia nel campo del software commerciale che dello shareware.

RACE MODE

Una rapida descrizione del gioco è comunque necessaria.

Wacky Wheels è il tipico gioco alla Mario Kart, ovvero un gioco di corse dall'aspetto molto poco professionale. Le macchine sono dei go-kart, i piloti dei buffi animaletti, le piste sono improponibili, tortuose e piene di ostacoli e bonus e l'aspetto generale del gioco è molto divertente.

Nella modalità a un giocatore si affrontano gli altri 7 piloti in un certo numero di giri su una serie di circuiti. Tra le opzioni c'è la possibilità di selezionare 8 piloti, stabilire il numero di giri per ogni gara, il livello di difficoltà — l'abilità degli avversari — e scegliere in quale delle serie di cinque circuiti gareggiare (ci sono tre campionati, la Bronze, la Silver e la Gold Race).

Nella modalità a un giocatore la visuale è a tutto schermo, ma c'è anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente, con lo 'split screen' (la divisione dello schermo)[1].

Le gare di Wacky Wheels non consistono, ovviamente, solo nel correre più velocemente dell'avversario. Bisogna anzitutto cercare di evitare gli ostacoli e restare in pista nei circuiti tortuosi pieni di fuoristrada e pozze (oltre a soliti comandi di accelerazione, frenata e sterzata è possibile usare il freno a mano per curvare in derapata: il controllo non è perfetto ma è indispensabile per le curve più strette).

Inoltre bisogna cercare di sfruttare quello che la pista offre: zone di accelerazione, che vi spingono in avanti come un elastico, o le zone di salto: dei trampolini che vi consentono di saltare sopra l'avversario.

E se tutto questo non basta a superare un avversario particolarmente ostico potete sempre spararGli — o meglio, lanciargli contro qualche porcospino! Queste vostre "munizioni" contro gli avversari si trovano infatti sparse per il circuito e possono essere raccolte e lanciate senza problemi.

SHOOT OUT

Oltre alle "gare normali" ci sono le Shoot Out Race, anche queste effettuabili da soli o in due, e nelle quali lo scopo non è vincere una gara, ma eliminare un certo numero di obiettivi o l'avversario (nella modalità a due giocatori) con "porcospinate" e altri simpatici gadget. I porcospini non sono infatti gli unici

bonus che si possono raccogliere: si va dalle bombe alle palle di fuoco alle macchie d'olio... fate solo attenzione a cosa ne fate, perché una volta attivate e lasciate in giro per il circuito possono danneggiare anche voi. Ci sono anche altri modi per rompere le scatole all'avversario: si può, per esempio, sbeffeggiare l'avversario inviando messaggi sotto forma di diavoletto, che, tra l'altro, si mette proprio davanti alla sua macchina.

WACKY VS SKUNNY

Fare confronti diretti tra due giochi spesso non è bello (in questo caso per Skunny Kart), nè facile, visto che raramente si tratta di giochi dalle stesse caratteristiche, ma l'uscita in contemporanea di due giochi praticamente identici (almeno nelle intenzioni) come Wacky Wheels e Skunny Kart è una tentazione troppo forte.

Dalla descrizione fatta fino ad ora, infatti, i due giochi potrebbero sembrare identici, ma differiscono in moltissimi particolari essenziali.

Anzitutto come realizzazione tecnica il gioco della Apogee è diversi chilometri più avanti: graficamente Wacky Wheels è molto più definito, gli sprite sono più belli e colorati, e le piste mi hanno dato l'impressione di essere molto meno blocchettose; ha insomma un'impatto visivo completamente diverso.

La cura nella relizzazione si vede poi da particolari come la possibilità di scegliere il livello di dettaglio del gioco per adeguarlo alla velocità delle varie macchine.

Ci sono poi tutta una serie di particolari, che possono sembrare insignificanti, ma che contribuiscono a rendere Wacky Wheels un gioco molto più divertente. Per esempio si spara molto di più: un ottimo metodo per movimentare le corse; la trovata dei diavoletti che si mettono davanti all'avversario è molto simpatica; il pilota che si spiaccica contro lo schermo quando urta un ostacolo non è da meno e — al colmo dell'umorismo — se vi trovate in grave difficoltà in una corsa potete sempre girare la macchina e farvi la pista in contromano tentando di buttare fuori gli avversari.

Ma la differenza sostanziale riguarda la giocabilità: il controllo del kart è molto più dolce, e più facile andare a prendere questo o quel bonus, e la curva in derapata aggiunge pepe alla guida, in definitiva, detto in cinque parole, è più divertente da giocare.

SHAREWARE: REGISTRATA E TURBO

La versione shareware è identica al gioco completo a parte una limitazione delle selezioni. E' possibile scegliere infatti solo 4 degli 8 piloti a disposizione, e dei tre campionati si può scegliere solo la prima serie di cinque piste (su un totale di 15); ci sono poi solo due piste per lo Shootout invece delle sei totali. Se poi volete esagerare, oltre alla registrazione potete chiedere anche l'espansione di Wacky Wheels con l'aggiunta di 21 circuiti, ma per ogni altra informazione a riguardo vi rimandiamo all'importatore ufficiale, che è — per i giochi Apogee — la Systems Comunicazioni.

medio

PRONTO, CHI GIOCA?

No, non si tratta dell'ultima trasmissione televisiva di Magalli & Soci. Come in molti altri giochi, in Wacky Wheels è possibile collegarsi al computer di un amico tramite la porta seriale (se il secondo computer è a portata di mano) o tramite modem per giocare in due a distanza e via telefono.
Il "settaggio" del modem non è immediato ma può essere semplicemente fatto lanciando il Setup del gioco dal DOS. Qui potete selezionare diversi tipi di modem, immettere un elenco di numeri di amici da chiamare, la porta Com a cui siete collegati per il contatto 'telematico', la velocità di trasmissione e tutta una serie di altri settaggi più avanzati, come quello dell'Interrupt delle varie porte Com, che molto difficilmente, comunque, vi serviranno.

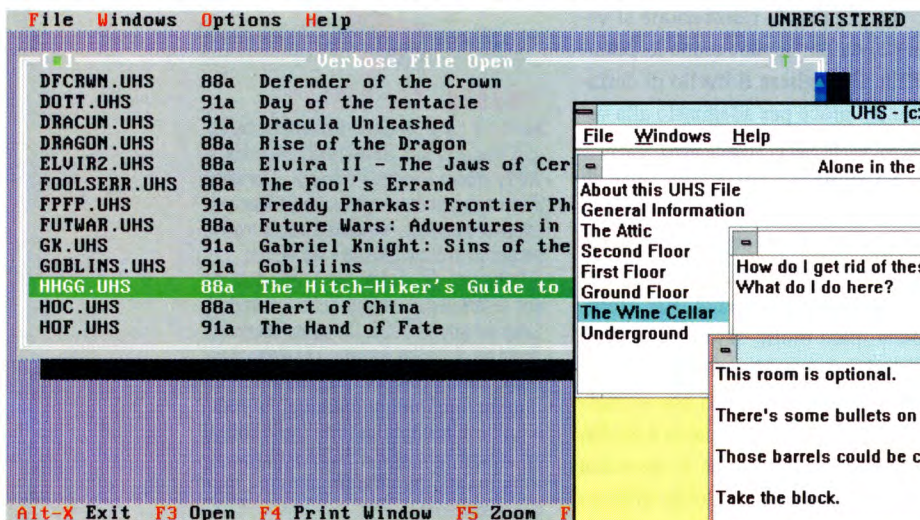
HARDWARE, PREGO

Wacky Wheels si accontenta di un 386 con 2 Mega di RAM e DOS 5 o superiore. La tastiera va benissimo per giocare ma un Game Pad è ancora meglio, stesso discorso per una scheda sonora (sono supportate Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Pro AudioSpectrum e Sound Source, oltre all'AdLib e a una General Midi per la musica). Il gioco ha problemi a girare sotto Windows, ma sono riportati i settaggi per il funzionamento in OS/2 e tutte le info su ulteriori compatibilità le trovate nel file di help.

UNIVERSAL HINT SYSTEMS

Indizi preziosi...

Fino a ieri ero convinto che ci fossero solo tre modi per risolvere un gioco: tentare e ritentare fino a riuscirci, anche impiegandoci dei secoli; raccogliere indizi e consigli da ogni fonte possibile e immaginabile e quindi senza una progressione logica; umiliarsi con una soluzione 'passo passo' come quelle pubblicate sulle riviste del settore.

Per fortuna oggi ne ho scoperto un quarto: l'unico che riesce a toglierti dai guai senza offendere la tua intelligenza, centellinando gli indizi in modo saggio ed efficace e permettendoti così di goderti fino in fondo il gioco... volete conoscerlo anche voi?

L'Universal Hint System (UHS) — un sistema sviluppato originariamente nel 1988 da un tale Jason Strautman su un Atari 1200XL — aveva lo scopo di raccogliere le soluzioni a giochi dove il fattore 'riflessivo' aveva una grande importanza, in particolar modo le avventure. Tali soluzioni richiedono spiegazioni dettagliate e una notevole quantità di testo, e l'autore pensò bene di raccoglierle in un unico programma — o meglio, in una serie di file "standard" che potessere essere facilmente trasportati su diversi sistemi (PC, Amiga, etc.) e che potessero essere facilmente letti da tutti.

Qual'è il problema? Non bastava comporre dei semplici testi?

Non esattamente. In tal modo si avrebbe semplicemente trasposto le classiche e noiose soluzioni stampate in una forma elettronica, mentre i testi di UHS hanno una struttura tale da non penalizzare il gusto del gioco anche fornendo gli aiuti giusti al momento giusto.

LA STRUTTURA DEGLI 'UHS'

Utilizzando un UHS potete effettuare una ricerca "selettiva" della parte che vi interessa, cioè della sezione di gioco che non riuscite a risolvere, senza leggere tutta la soluzione la quale può essere quindi presentata in maniera progressiva, fornendo al giocatore prima indizi vaghi e poi sempre più circostanziati.

La soluzione tipica di un gioco si presenta con un ordine di voci che riassume le sezioni fondamentali (spesso in ordine cronologico) dell'avventura.

Una volta scelta la sezione si trovano i problemi più comuni per quella soluzione: selezionatene uno e il programma comincerà a fornirvi suggerimenti.

LA VERSIONE WINDOWS

Esiste anche una versione Windows di UHS, identica a quella DOS: sfrutta infatti gli stessi file di soluzione, che sono portabili tra diversi formati. Nel file zippato non trovate in questo caso il programma TSR il quale, ovviamente, non è presente perché superfluo, vista la capacità di 'task switching' di cui Windows è dotato.

STANDARD

Per ogni enigma esistono diversi livelli di suggerimenti, e potete fermarvi ai primi, e più vaghi, riferimenti per sbloccarvi oppuure andare fino in fondo e farvi dire esattamente cosa fare (de gustibus...).

Allo stesso modo potete curiosare in mezzo alla soluzione alla ricerca del vostro problema o seguirla passo dopo passo, voce dopo voce (in caso ci siano enigmi correlati ci sono ovviamente richiami tra una voce e l'altra).

LA SOLUZIONE SOTTOMANO

A parte la facilità di lettura di una soluzione così organizzata rispetto ai testi unici presentati altrove rimane il problema di consultare la soluzione durante il gioco, il che è sempre possibile avendo a disposizione una soluzione su carta. Questo problema è stato risolto creando un 'gestore' dei file UHS, battezzato UHSTSR: le ultime tre lettere del nome indicano infatti che si tratta di un TSR che è possibile richiamare ogni volta che si vuole con la pressione di 'tasti chiave' per consultare così la soluzione anche mentre si sta giocando.

Davvero utilissimo, non c'è che dire.

UN DATABASE DI SOLUZIONI

Quando troverete il file 'zippato' (on line oppure su un CD-ROM) contenente i file e il 'lettore' potreste lamentarvi dicendo che a livello di aggiornamento UHS potrà non sembra il massimo, ma dipende dalla versione su cui riuscirete a mettere le mani. Quella che BDB ha ritracciato, ad esempio, risaliva a maggio e poteva contare su titoli considerevoli come Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road e Hand of Fate, e come archivio è assolutamente imbattibile.

La versione provata conteneva infatti le soluzioni di un'ottantina di giochi, non tutti recentissimi — era comunque presente la maggior parte di quelli 'storici' (dal mitico Zak Mc Kracken in poi) con alcuni elementi 'preistorici' come Uninvited, oppure avventure che hanno fatto impazzire molti come Future Wars (mi ricordo ancora con terrore quanti, e per quanto tempo, continuarono a chiamare la redazione nonostante il gioco cominciasse a diventare vecchiotto e non fosse, a mio parere, nulla di particolare).

UHS è quindi un'ottima possibilità di fare i conti con questo o quel gioco che vi è rimasto sul groppone e che avete abbandonato con astio in un cassetto in preda a sconforto e frustrazione (e avrete decisamente più possibilità di quelle offerte da una telefonata in redazione), e che probabilmente è presente tra gli ottanta titoli offerti dal 'pacchetto'.

Ma se pure non dovreste trovare neanche un 'hint file' fra quelli forniti a corredo del 'reader' non disperate: UHS è divenuto a suo modo uno standard, ed è sempre più facile trovare in giro i file compatibili aggioranti ai giochi più recenti (ne abbiamo trovato anche fra i file novità che il Sysop di Pegaso ha scaricato dalle BBS americane ed europee).

facile

REGISTRARSI, PREGO!

Oggi mi sento di spezzare più di una lancia in favore di questo programma. Anzitutto compilare tutte quelle soluzioni non è facile — lo so per esperienza — specie se vengono poi elaborate con questo sistema.

Non che gli altri programmi shareware non abbiano lo stesso lavoro dietro, ma... beh, avrete capito che questo UHS ci è piaciuto particolarmente. Tra l'altro la versione shareware di UHSTSR vi fornisce solo un limitato numero di aiuti durante il gioco, costringendovi a uscire dal gioco per ricaricarla, quindi se desiderate veramente sfruttare appieno questo sistema DOVETE registrarvi.

BAT

SEMPLICEMENTE RAPIDO

Per installare UHS basta scompattare il file .zip in una directory e lanciarlo (per la versione Windows una volta scompattato scegliete Esegui dal menù File, oppure utilizzando il File Manager o l'opzione Installa Applicazioni dal Setup).

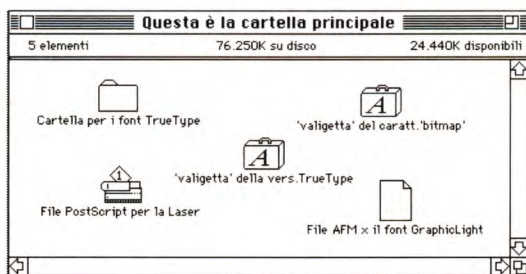
La selezione dei menù è semplicissima: basta caricare il file corrispondente alla soluzione desiderata e cominciare a leggere. (nel caso di UHSTSR basta lanciarlo da linea di comando fornendo come parametro il nome del file di cui si vuole la soluzione e poi, avviato il gioco in questione, sarà sufficiente premere ALT + '?' per poter consultare la soluzione.

STANDARD

AFFINITA' DI CARATTERE

1. IL SYSTEM 7 E I FONT
Con l'avvento del System 7, la nuova versione del S.O. Macintosh, i font non sono più gestiti attraverso l'apposita utility denominata Font/DA Mover, bensì vengono automaticamente riconosciuti dal S.O. che li colloca, in fase di copia, in un'apposita 'cartella' all'interno di quella del System stesso.

La comunicazione fra due mondi diversi può avvenire in vari modi, ma quasi sempre le ragioni che la producono sono le stesse: scambiarsi dati di interesse comune ed elaborare documenti con programmi simili.
In questo primo appuntamento con l'argomento, prenderemo spunto da una lettera ricevuta via fax e pubblicata sul numero scorso — anche perché rappresenta una situazione abbastanza comune e nella quale anche noi della redazione ci siamo spesso ritrovati — per tale motivo era già stato previsto un articolo apposito.
Si tratta in definitiva di risolvere il problema dello scambio di font (caratteri) fra il System della piattaforma Apple Macintosh e il sistema Windows di quella PC, scambio che può giovare a entrambi i tipi di utenti per numerosi motivi di carattere pratico ed economico.
Ma, come avrete già capito, lo scambio di font è più che altro una scusa per cominciare a parlare di una forma di comunicazione molto più ampia, e darvi quindi tutte le informazioni sugli strumenti più adatti a realizzare questo interessante tipo di 'dialogo'...

Fig 1-2. I FILE DEL MAC
In queste due immagini c'è abbastanza per farsi un'idea di come sia comodo il sistema di identificazione dei file in ambiente Macintosh: notate la lunghezza dei nome assegnati ai file, la loro rappresentazione sotto forma di icona (le 'cartelle' sono directory, le valigette contengono i font bitmap e l'icona a forma di stampante laser identifica appunto un file contenente i dati PostScript del carattere).
Nell'immagine grande, inoltre, è possibile vedere come — con un semplice comando di sistema — si possa avere tutta una serie di informazioni standard su qualsiasi file.

LA SORGENTE DEI DATI

Vediamo prima di tutto da dove arrivano i dati oggetto dello 'scambio' — nel nostro caso i font.

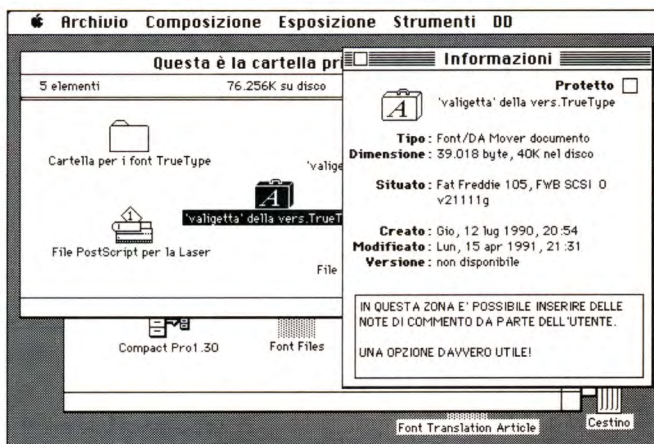
Le fonti a cui si accede normalmente per reperire dei caratteri sono quelle telematiche (Internet, BBS) oppure i supporti di memorizzazione che le rappresentano in campo editoriale e commerciale, ovvero floppy disk e CD-ROM.

Tenete presente che stiamo parlando di font shareware, PD e freeware, anche perché il discorso sui caratteri 'commerciali' presuppone dei problemi di copyright che anche la semplice 'traduzione' da un formato all'altro potrebbe far sorgere.

Partiamo quindi dal reperimento dei font, senza preoccuparci troppo di effettuare una distinzione fra gli archivi telematici e quelli su disco, e cominciamo dal passaggio più difficile (almeno apparentemente): quello da Mac a Windows.

Inizieremo col darvi un'idea di come i file in generale (e quelli relativi ai font in particolare) sono rappresentati sul sistema operativo Macintosh: chi volesse passare subito ad un discorso pratico può eventualmente saltare a piè pari il prossimo paragrafo, fiondandosi direttamente su quello successivo. Tuttavia vi consigliamo di dargli un'occhiata, anche per avere una panoramica del modo in cui la 'concorrenza' gestisce il proprio sistema operativo.

MACINTOSH: UN FORMATO 'ALIENO'

Gli utenti di PC, abituati a una standardizzazione dei file che comincia già dal nome con cui questi vengono identificati — i famosi otto caratteri più tre di estensione — potrebbero incontrare non poche difficoltà dovendo gestire archivi provenienti dal mondo Macintosh.

Questo perché un file del Sistema Operativo Macintosh (meglio conosciuto come 'System') ha una struttura particolare dovuta alla filosofia 'ad oggetti' tipica dell'interfaccia grafica che contraddistingue le macchine Apple.

medio

VIDEO E STAMPA: DAL BITMAP ALL'OUTLINE

Agli albori del personal computing, quando le stampanti si basavano tutte sulla tecnologia 'dot matrix' (matrice di punti) e non ci si spingeva al di là di uno schema 8x8 (ovvero 64 punti) per definire un carattere o simbolo qualsiasi, ciò che si poteva ottenere su carta grazie all'impatto dei minuscoli aghi presenti nella testina di stampa era in effetti l'equivalente di ciò che veniva rappresentato sul video accendendo i fosfori. A dire il vero all'epoca si utilizzavano anche le stampanti 'a margherita' o 'a tamburo' — dove i caratteri erano 'scolpiti' su una serie di testine come accade nelle macchine per scrivere tradizionali: in tal caso la qualità si rivelava nettamente migliore per l'uniformità del disegno che contraddistingueva il carattere, ed era possibile cambiare quest'ultimo sostituendo la 'margherita' o il 'tamburo' della stampante.

A poco a poco il numero di aghi delle stampanti cominciò ad aumentare, e vennero abilitati dei 'caratteri' alternativi (Elite, Pica, ecc.) e la modalità 'near letter quality' (abbreviata con NLQ) che mentre da una parte rendeva la stampa più definita grazie ad una 'doppia passata' della testina sul nastro, dall'altra dimezzava in tal modo la durata del nastro stesso.

Parallelamente all'aumento del numero di aghi e al successivo avvento della tecnologia laser e di quella 'ink jet' (a getto d'inchiostro) — che spinsero le stampanti verso la stampa grafica oltre a quella 'testo' — si ebbe un graduale passaggio dalla 'modalità testo' dei programmi di videoscrittura a quella 'grafica', dove i caratteri del testo e i loro stili venivano rappresentati a video in una sorta di 'anteprima' che la stampante si occupava poi di riprodurre fedelmente su carta, tentando la faticosa strada del WYSIWYG, ancora oggi irta di ostacoli.

Lo sviluppo delle tecniche di rappresentazione grafica a video continuò ad affiancare quello dei 'linguaggi grafici' che si ripercuoteva anche sui sistemi di stampa — spinto anche da esigenze come quella del CAD con il suo formato HPGL (Hewlett Packard Graphics Language) dei plotter adottato da programmi famosi come AutoCad.

Con l'avvento del PosctScript prima e della concorrente tecnologia TrueType poi, e con il perfezionamento del linguaggio grafico vettoriale di Windows, il connubio stampante-video si è trasformato in una sorta di interdipendenza, che utility come Adobe Type Manager (ATM) e gli stessi caratteri TrueType hanno sancito definitivamente, abituando gli utenti a quella 'fedeltà' di visualizzazione che ha fatto dimenticare del tutto i 'pixelloni' che una volta si presentavano ogni volta che si tentava di ingrandire uno scritto oltre il formato standard (vedi esempio in alto a destra).

Nello stesso tempo si è avuta — grazie alle informazioni 'scalabili' del formato vettoriale dei font — l'indipendenza dalla periferica di stampa, potendo così ottenere una qualità diversa a seconda dell'unità di output di cui si dispone.

font bitmap 12 punti (New York)

idem a 30 p

font outline 12 punti (Times)

idem a 30 punti

Ecco come si presenta la differenza fra un carattere di cui è disponibile la sola 'bitmap' (sopra) rispetto ad un carattere (sotto) del quale il sistema possiede anche le informazioni vettoriali (TrueType o PostScript). Notate la visibilità dei 'pixel' nell'ingrandimento dove mancava appunto il formato bitmap (30 punti) e per il quale il sistema operativo ha dovuto perciò 'ricostruire' le informazioni partendo dal formato originale a 12 punti — con una risoluzione di stampa uguale a quella del video, cioè 72 dpi.

Prima di tutto il suo nome non ha grosse limitazioni in quanto a lunghezza o formato: 27 caratteri quando si tratta di applicazioni o nomi dei dischi, e anche fino a 31 nel caso di file o directory (le famose 'cartelle' del Mac, vedi fig. 1). Inoltre non esistono convenzioni riguardo all'estensione, visto che la rappresentazione grafica sotto forma di icona (fig. 1) e la possibilità di avere su richiesta informazioni sulla natura del file rendono inutile l'utilizzo di questa convenzione tipicamente 'dossiana' (vedi fig. 2).

Queste informazioni sono estratte da elementi del file che non sono immediatamente visibili: i file sono costituiti in realtà da due parti 'fuse' assieme, ovvero la parte riguardante i 'dati' e quella riguardante le 'risorse' (DATA e RESOURCE in inglese). La seconda contiene infatti diversi elementi relativi al modo in cui il file si presenta: ad sempio la sua icona e le informazioni sulla sua collocazione.

Oltre a queste informazioni ogni file Macintosh è contraddistinto da una 'testata' (ovvero i primi byte 'di testa' del file) detta MacBinary Header, nella quale sono contenute due importanti informazioni relative al programma che lo ha creato e al formato che lo contraddistingue — si tratta appunto delle informazioni sul CREATOR (creatore) e sul TYPE (tipo), espresse con una coppia di acronimi formati ciascuno da quattro lettere.

Tanto per fare un esempio, un file di testo realizzato con Word e registrato come 'testo normale' conterrà le informazioni di 'type: TEXT' e 'creator: WORD', un documento creato con Quark XPress avrà come type XDOC e come creator XPRS, e così via.

Ma torniamo ai font, che al momento sono il tipo di dati che ci interessa. Se consideriamo i font 'ATM' — che su Mac sono conosciuti anche come Adobe Type 1 — essi si trovano quasi sempre composti da tre file distinti:

— il file che contiene i dati per la rappresentazione video del font, detto 'bitmap' perché composto di punti, e autonoma rispetto agli altri due file (vedi di seguito) anche se vi fa riferimento. Esso contiene in realtà varie 'dimensioni' del font, espresse in punti, e che nel caso si faccia uso di ATM (Adobe Type Manager) non vengono utilizzate in quanto il disegno a video viene ricreato leggendo le informazioni PostScript contenute nel file seguente. Questo file ha sul Mac la forma significativa di una valigetta ('suitcase') ed è contraddistinto come type=FFIL e creator=DMOV, in riferimento al fatto che si tratta di un FILe di Font gestibile con Font/DA MOVer[1];

— il file che contiene le istruzioni PostScript utilizzate dalla stampante laser per riprodurlo su carta, e che vengono sfruttate anche da ATM per consentire, come dicevamo, la rappresentazione ac-

2. BIN-HEX & UUENCODE

La conversione di un file col sistema BinHex è simile a quella conosciuta come UUencoding-decoding, utilizzata dagli utenti dei sistemi operativi diversi da quello Macintosh (DOS, Unix, ecc.) per trasformare in ASCII un file binario e consentirne così la trasmissione anche attraverso la semplice posta elettronica quando non sia possibile utilizzare protocolli di trasmissione dei dati binari. Questo sistema rende molto più facile, quindi, lo scambio dei file fra i vari sistemi operativi: avremo modo di parlarne più approfonditamente nella sezione OnLine.

3. OLTRE GLI OTTO

La lunghezza del nome è spesso superiore a quella standard del DOS, e questo porta inevitabilmente a dei 'troncamenti' quando il file passa nel sistema operativo del PC: il file Durango.sit.hqx, ad esempio, potrà diventare durango.six o qualcosa di simile.

SHAREWARE

Fig. 3. FOTO DI GRUPPO PER FONT TRUETYPE E ATM

Il contenuto di una 'cartella' Mac dove abbiamo raccolto le due versioni del font Graphic Light: potete notare come la 'valigetta' del font TrueType sia praticamente uguale a quella del font bitmap corripondente alla versione ATM (Type 1), anche se — rispetto a quest'ultima che deve per forza di cose essere utilizzata assieme al file PostScript per ottenere un'ottima resa in stampa — essa contiene anche le informazioni 'vettoriali' sui caratteri (outline). Il file 'GraphicLight' a forma di foglio bianco con l'orecchietta rappresenta il font appena portato da PC su Mac e non ancora 'tradotto': in questo caso per il sistema operativo il file è un qualsiasi 'documento' non immediatamente identificabile.

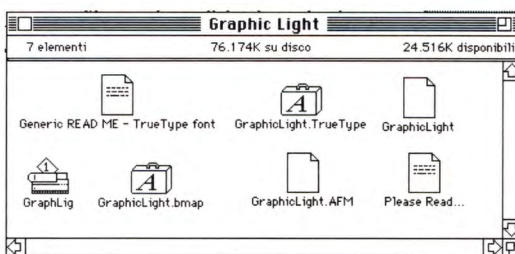



Fig. 4. DE-HQXizzare I FILE Ecco un esempio di comando da menù per decodificare un file 'hex' ripristinando il suo formato 'binario'. (il programma in questione è UnStuffit).

```
Misc
Preferences...
Segment...
BinHex4  ▶
```

curata a video del font in qualsiasi dimensione, indipendentemente dal file bitmap. Questo file viene in genere rappresentato con l'icona di una stampante laser da cui spunta un foglio, oppure un'icona rettangolare sulla quale è incisa una A su un fondo rigato. Il suo 'type' è LWFN, mentre il 'creator' può essere tanto LWRT quanto ACP1 o qualsiasi altro.

— un eventuale file di informazioni 'metriche' detto AFM (Adobe Font Metrics), che in realtà è un file di testo rappresentato con la classica icona a forma di pagina dal lembo piegato. Il 'type' di questo file è in genere TEXT, mentre il 'creator' è quasi sempre MACA (MAC ASCII).

Fig. A - Il contenuto di un archivio di font TrueType: il file con estensione .TXT contiene del semplice testo descrittivo e informativo sull'origine e la destinazione del font (ad es. il nome dell'autore, l'indicazione della ev. quota di registrazione se shareware, ecc.).

```
 Il volume nell'unità C è ELIN
  Il numero di serie del volume è 3F3D-1803
  Directory di C:\GARBO\FONTS\TRUETYPE\KASHMIR

.              <DIR>        17/10/94   17.18
..             <DIR>        17/10/94   17.18
KASHMIR   TTF         33.348 29/01/93   23.50
KASHMIR   TXT          3.028 09/02/93   18.59
        4 file            36.376 byte
                       5.214.208 byte disponibili
```

Nella fig. 3 potete farvi appunto un'idea più chiara di ciò che abbiamo appena descritto osservando il contenuto della 'cartella' in cui era archiviata la versione ATM del font Graphic Light insieme a quella TrueType, con le prime tre icone della fila in basso che rappresentano, da sinistra a destra, il file di istruzioni PostScript per la laser, la 'valigetta' dei font bitmap per il video e il file di testo con le informazioni AFM.

QUANDO IL FILE E' COMPRESSO

Il primo scoglio da superare quando si vuole sfruttare un font Macintosh per utilizzarlo sul proprio PC può essere rappresentato dal formato degli archivi compressi.

Per fortuna almeno in questo caso sono state raggiunte delle 'convenzioni' sul nome dei file, per cui ci si ritrova con delle estensioni che permettono di capire subito quale sistema è stato utilizzato per la codifica e la compressione dell'archivio — contrariamente alla 'norma' che, come abbiamo visto, non impone alcuna regola riguardo a nomi ed estensioni. Ma vediamo subito cosa ci serve sapere riguardo a queste ultime.

In genere i file Mac sono archiviati secondo due principali forme di compressione, legate alle rispettive utility shareware: CPT per Compactor o CompactPro e SIT per StuffIt. A queste va aggiunto, per dovere di cronaca, il formato SEA (Self Extracting Archive) comune a entrambe le utility (ma anche ad altre) che denota un programma eseguibile auto-decompattante (che può essere comunque aperto ed 'esploso' anche attraverso l'utility che lo ha creato).

Ma bisogna tenere conto anche di un comune sistema di codifica a cui spesso i file Macintosh vengono sottoposti in seguito alla compressione, ovvero la conversione da file binario ad esadecimale attraverso il sistema BinHex: i file sottoposti a tale codifica sono riconoscibili per la loro estensione HQX[2].

I file codificati col sistema BinHex possono essere 'decodificati' su Mac per mezzo delle stesse utility di compressione-decompressione (StuffIt, CompactPro, ecc.), che in genere mettono a disposizione un menù apposito (vedi fig.4).

Quando sono invece gli utenti DOS a ritrovarsi di fronte ad un file Macintosh 'binhexizzato' (lo riconosceremo dal nome xxx.yyy.HQX[3]) tornerà utile il programma HEXBIN oppure il programma XBIN, grazie ai quali sarà possibile riportare quindi il file alla sua forma binaria originale. HEXBIN opera in maniera piuttosto 'tradizionale', ricostruendo il file originale in un blocco unico, mentre XBIN ne estrae tre diversi file, i quali portano le estensioni .DAT, .RSR e .INF — equivalenti rispettivamente alla sezione 'dati', alla sezione 'risorse' e a quella di 'informazioni' del MacBinary Header (riferitevi alle informazioni fornite nel primo paragrafo).

Nel caso dei font, dopo una decodifica eseguita con XBIN il file che ci interessa è quello che porta l'estensione .DAT, il quale verrà quindi passato all'utility di decompressione relativa al suo formato.

Fig. B - Il contenuto di un archivio di font ATM una volta decompresso: notate i file PFM e PFB, essenziali, e il file di informazioni 'metriche' con estensione AFM.

```
 Il volume nell'unità C è ELIN
 Il numero di serie del volume è 3F3D-1803
 Directory di C:\GARBO\FONTS\ATM\ATM_CRAK

.              <DIR>        17/10/94   17.17
..             <DIR>        17/10/94   17.17
CRF_____  PFM            796 05/03/92   20.37
CRF_____  PFB         50.403 05/03/92   20.38
CRF_____  INF            553 05/03/92   20.37
CRF_____  CFG            512 05/03/92   20.37
CRF_____  AFM          3.300 05/03/92   20.37
CRACKFIR  TXT            753 05/03/92   20.43
        8 file            56.317 byte
                       5.218.304 byte disponibili
```

Fig. C - Il contenuto dell'archivio Mac compresso (est. SIT) del font TrueType "Goudy 100" rivelato dall'utility UNSTUFIT: osservate le voci Type e Crea(tor) e la lunghezza dei nomi di file.

Name Type	Crea		Cmpr
GOH_____.TTF	BINA	mdos	0-3
GoudyHundred.suit	FFIL	DMOV	3-0
ReadMe GoudyHundred	TEXT	ttxt	0-2

Ad esempio, se si tratta di un file .SIT utilizzeremo il programma UNSIT.EXE, mentre nel caso di un file .CPT dovremo utilizzare l'utility UNCPT.EXE.

Queste utility in genere funzionano da linea di comando, e durante il processo di conversione possono richiedere delle opzioni in modo interattivo: ad esempio UNSIT vi chiederà il nome DOS da assegnare ai file estratti dall'archivio compresso e se desiderate o meno che sia conservato il MacBinary Header (rispondete pure di no a quest'ultima domanda).

filtrarlo attraverso l'utility più idonea.

Se si tratta di un font TrueType l'operazione è abbastanza semplice. Potreste anzi esservi già ritrovati con un file TTF che, una volta letto attraverso il Font Installer del Pannello di Controllo di Windows, viene automaticamente riconosciuto dal sistema operativo e può essere quindi subito utilizzato.

Se ciò non avviene, dovrete utilizzare la famosa utility REFONT (presente anche nell'archivio del programma shareware MACSEE della ReeveSoft) che renderà il file perfettamente compatibile con il formato TrueType di Windows.

Fig. D - Il contenuto dell'archivio Mac compresso in formato .SIT rivelato dall'utility UNSIT: sono chiaramente visibili le grandezze (in byte) delle due parti di ogni file (Resource e Data), il tipo e la percentuale di compressione, l'ingombro del file compresso e le due voci Type e Creator.

```
                        Comp         Comp
         Fork     Size  Type  SF%    Size
         ====  ======== ====  ===  ========
Name
Type Crea
_____________________________________ ___ ___
DurangoDuran
LWFN ACP1
         Rsrc    19822  Huff   4    18996
         Data        0  None  --        0
DurangoDurango.bmap
FFIL DMOV
         Rsrc     3944  LZW   43     2237
         Data        0  None  --        0
==========    ========        ===  ========
  2 files        23766         11    21233
```

DA MAC A PC: FONT 'TRADOTTI'

Ed eccoci alla fase cruciale: se siete riusciti ad estrarre il file giusto dall'archivio 'forestiero' potete ora

La cosa diventa un tantino più complessa quando vi trovate di fronte a un font di tipo ATM, che notoriamente è composto da due o più elementi (Fig. B), ma quelli importanti sono il file con le istruzioni PostScript — il cosiddetto 'outline' del font — e (importante ma non indispensabile) il file con le informazioni metriche, identificati rispettivamente attraverso le estensioni .PFB e .PFM.

Il file .PFB viene prodotto filtrando il file .RSR (quello relativo alla 'outline' del font Mac) estratto dall'archivio Macintosh, mentre il file .PFM viene creato in due passaggi: il primo consiste nell'estrarre un file .AFM dal file .DAT (quello relativo alla bitmap del font Mac) che

.DOC

ON LINE/ON DISC

Abbiamo messo a disposizione tutte le utility finora citate ma anche altre simili nel MAC-PC FONT CONVERSION KIT ('Kit di Conversione dei Font PC<>Mac') su Pegaso, per tutti coloro che hanno la possibilità di prelevarlo via modem.
Eccovele in dettaglio se volete cercarle singolarmente:

strumenti per PC

EXT-PC.ZIP	MACSEE32.ZIP
REFONT14.ZIP	UNPAKIT.ZIP
UNSIT30.ZIP	UNSTUFIT.ZIP
XBIN23.ZIP	UNSITI.EXE
BM2AF02.ZIP	MACFONTX.ZIP

(N.B. quest'ultimo archivio contiene molte delle utility elencate, quindi prelevatelo per primo — anche perché vi troverete anche il file di testo HOW_TO.TXT dove vengono date diverse informazioni.

strumenti per Mac

DeskZap.SIT	FileTyper.SIT
MacZip.SIT	MacLHA.SIT
TTConverter.SIT	MacHQX.SIT

Sono inoltre presenti i file di font TrueType e ATM Macintosh e PC utilizzati per le prove, coi quali potrete quindi esercitarvi (i file sono presenti nei vari formati HQX, SIT e CPT).
I siti FTP di Internet dove trovare alcuni file che dovessero risultare irreperibili sono indicati qui di seguito. Per quanto riguarda le FAQ sui font in generale sarà il caso che cerchiate il file FONTS194.ZIP su Pegaso o altri servizi telematici, in quanto rappresenta un vero e proprio dossier sull'argomento.
Passiamo ai siti Internet (cercate anche sui mirror relativi) per le ricerche degli internauti:
oak.oakland.edu (in /pub/msdos/mac) per XBIN23.ZIP e UNSIT30.ZIP;
ftp.std.com (in /pub/onset/util) per UNSITI.EXE;
ftp.cica.indiana.edu (in /pub/pc/win3/util) per EXT-PC.ZIP;
ibis.cs.umass.edu (in /pub/norm/mac-font-tools) per REFONT14.ZIP;
ibis.cs.umass.edu (in /pub/norm/mac-font-tools) per BM2AF02.ZIP.
ftp.shsu.edu è il posto dove cercare il 'dossier' con le FAQ sui font, disponibile in vari formati.

abbiamo ricavato dall'archivio Macintosh, operazione che viene eseguita con l'utility BMAP2-AFM.EXE, e poi convertendo il file .AFM in PFM attraverso REFONT.EXE con il comando REFONT *.AFM dove l'asterisco indica il nome del font.

DA PC A MAC: PIU' FACILE ?

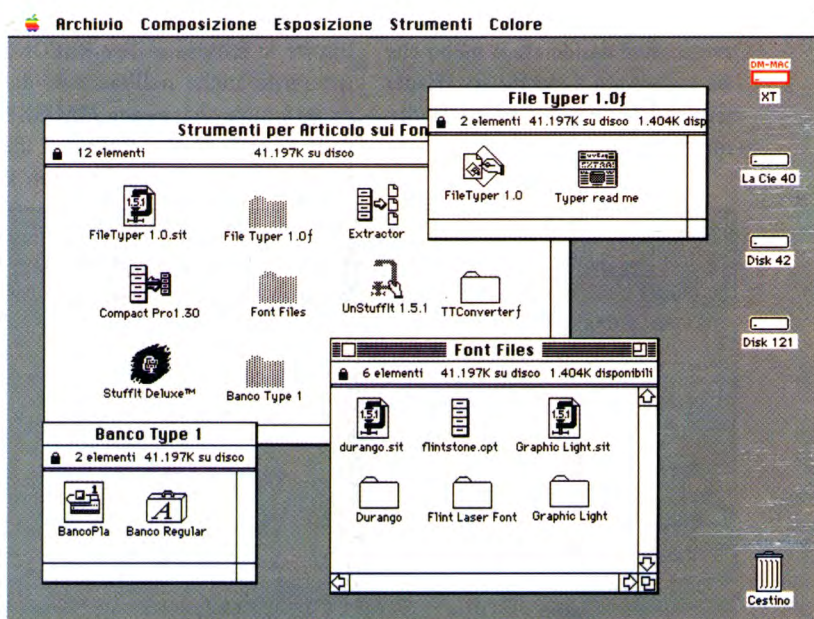
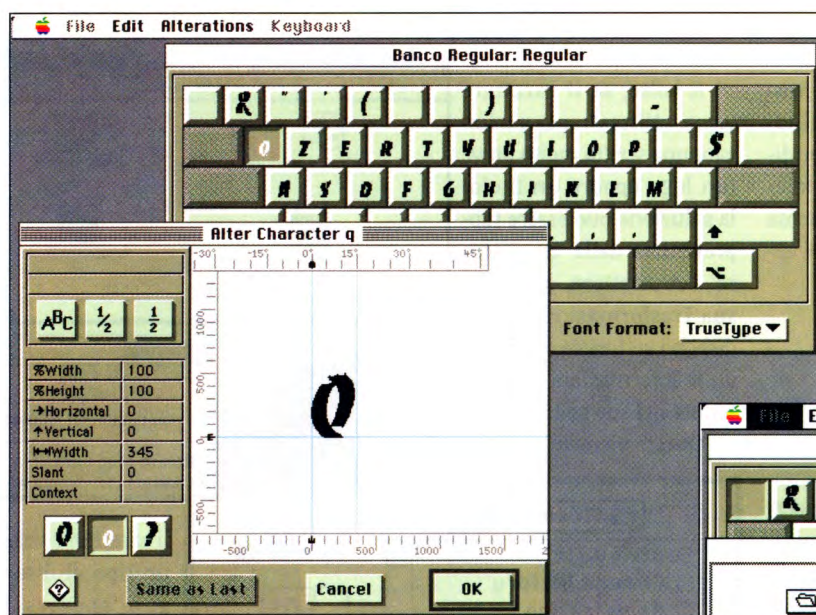
Come portare su Mac un file compresso del DOS? Come conservare intatte le informazioni del file nel trasferimento? Come leggere su Mac i dischi DOS oppure su DOS/Windows i dischi Mac? Come convertire i font TrueType e ATM Type1 da Windows a Macintosh? Per rispondere a tutte queste domande occorreva un intero articolo, e una lista di utility aggiuntiva. Lo spazio per questo articolo si era però esaurito, e l'autore ancora di più per lo sforzo compiuto.

Abbiamo raccolto ciò che restava del redattore, insieme ai numerosi appunti e file sparsi sulla sua scrivania e nei suoi floppy, dopodiché il poveraccio è stato sottoposto ad una cura ricostituente a base di fosforo, Ginseng e pappa reale — nel giro di qualche giorno era di nuovo pronto a raccontarvi in un nuovo articolo "l'altra faccia della comunicazione Mac-DOS" parlandovi di famose utility per PC come MacinDOS, Macsee, Mac-Ette, o di altre per Mac come FileTyper, FontMonger, Access PC, DOS Mounter, TTConverter e simili.

Ed è nelle prossime pagine che gli utenti Mac (ma anche quelli che utilizzano l'emulazione Mac su altre macchine) troveranno il frutto di questo suo nuovo, incredibile lavoro.

I font da PC a Mac (questione di convenienza?)

Ebbene sia: da oggi potete finalmente smettere di morire di invidia per tutti quei CD-ROM con raccolte di font TrueType e ATM che i vostri amici utenti di PC continuano a mostrarvi facendovi letteralmente sbavare. Anche perché quelle migliaia di caratteri rappresentano, come alternativa alle costosissime 'famiglie' di font commerciali, un risparmio anche di milioni di lire. E allora, fatevi pure passare interi archivi 'zippati' di font per Windows, perché da questo momento il vostro Mac sarà in grado di riconoscerli e utilizzarli in qualsiasi applicazione, dai Word Processor ai programmi di grafica...

Il 'LABORATORIO' DEL DR GIGABYTE
Per tutti quelli che — cinicamente — ritengono un articolo come questo frutto di chissà quale macchinosa fantasia... ecco a destra la dimostrazione di come viene allestito un 'laboratorio' ad hoc per gli esperimenti da cui nasce uno 'speciale' di questo tipo (lo schermo del Mac con i vari file utilizzati per le prove).

PRIMO PASSO: LEGGERE I DISCHI DOS

A meno che non vi siate già dotati di una delle due famose utility commerciali per la lettura e scrittura di floppy DOS sul Mac — Access PC della Insignia o DOS Mounter della Dayna Software — e a meno che non abbiate ripiegato sull'equivalente utility Apple nata dopo l'avvento del System 7 (stiamo parlando di PC Exchange), avete in definitiva due strade 'economiche' di emergenza.

La prima consiste nel procurarvi una copia del defunto Apple File Exchange, che venne per un certo periodo fornita assieme al System (come accadeva con le prime versioni di HyperCard o, ai tempi d'oro dei primi Mac, con programmi storici come MacPaint e MacWrite — ma stiamo parlando di altri tempi, in cui la generosità a volte non veniva soffocata dall'avidità commerciale).

La seconda, bontà dei vostri amici 'dossiani', consiste invece nel

farvi passare i file direttamente su dischi in formato Mac, purché chi vi passa i font abbia a disposizione una delle utility (Mac-ette, Macsee, ecc.) di cui abbiamo parlato nell'articolo precedente.

Questo problema non sussiste comunque nei casi in cui i file vi arrivano tramite collegamento di rete o via modem, e quindi vengono direttamente scaricati tramite porta seriale o Ethernet sul vostro hard disk o su un dischetto Mac.

SECONDO PASSO: DECOMPRIMERE I FILE COMPRESSI

Se i file dei caratteri giunti sul vostro Mac sono già nel formato definitivo — riconoscibile dalle estensioni .TTF (nel caso di font TrueType) oppure .PFM, .PFB e .AFM (nel caso di font ATM) — potete saltare questo capitolo, e passare direttamente alle modalità di conversione esposte nel prossimo.

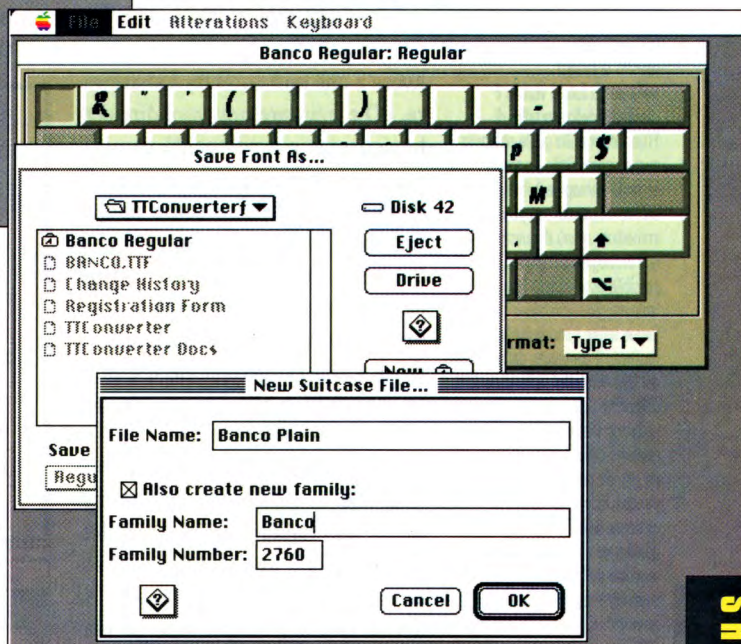
In caso contrario, ovvero se i file con cui avete a che fare terminano con le sigle .ZIP o .LHA, dovrete procurarvi una delle utility per Mac in grado di decomprimere tali archivi, il che non è molto difficile se avete a che fare con lo shareware e il PD/Freeware.

Tali utility portano i nomi significativi di Unzip, MacZip e MacLHA, e sono reperibili sia tramite BBS o Internet sia da un qualsiasi CD-ROM dedicato al Mac, come Garbo PC/Mac o InfoMac (di cui tra l'altro parleremo presto nella sezione Silver Disc).

L'utilizzo delle utility citate è — sebbene leggermente 'strano' vista la provenienza DOS e la proverbiale 'tecnicità' di tale ambiente rispetto all'immediatezza dell'interfaccia utente Macintosh — abbastanza intuitivo, e si riduce al solito paio di clic su pulsanti, check box e nomi di file dalle finestre relative.

A 'decompressione' ultimata dovreste trovarvi di fronte ad una serie di file dotati delle estensioni descritte in apertura di capitolo, e potrete quindi passare all'operazione che stiamo per descrivervi nel prossimo.

TERZO PASSO: TRADURRE I FONT

A meno che il vostro Mac non abbia immediatamente riconosciuto i file assegnandogli (sintomo tipico) la relativa icona, potete tentare un primo 'filtraggio forzato' assegnando agli stessi il TYPE e CREATOR del formato di destinazione (TrueType o ATM) utilizzando un gestore di file come DiskTop (commerciale) o DeskZap (Shareware), una utility di 'hackeraggio' generica come ResEdit oppure specifica come FileTyper.

Se nemmeno questo intervento fa sì che i file possano essere riconosciuti ed utilizzati dal System o da utility di conversione come il famoso FontMonger o altre più professionali e costose come Metamorphosis, FontStudio o Fontographer, allora è il momento di ricorrere a TTConverter — sempre che abbiate a che fare con font TrueType, naturalmente.

Infatti questa piccola ma efficace utility shareware è in grado di trasformare, in una sola passata, un file di font TrueType proveniente da Windows nel corrispondente formato Macintosh, rendendolo pane per i denti di FontMonger, ad esempio, attraverso il quale può essere poi convertito in formato Adobe Type 1 e reso quindi compatibile con ATM.

Riguardo ai font ATM di Windows dobbiamo purtroppo confessarvi che l'unico metodo di conversione diretta sembra essere ReFont, l'utility già descritta nell'articolo precedente. Diciamo 'sembra' perché questo tipo di traduzione — da ATM Windows ad ATM Mac — è promessa soltanto

APRIRE, EDITARE... SALVARE, FORSE...
Una utility 'commerciale' come FontMonger (presente tanto in versione Windows quanto Macintosh) permette di aprire, modificare (con alcune limitazioni) e persino convertire nei formati più diffusi qualsiasi font. In queste due immagini un esempio di editing del font Banco (aperto come file TrueType dopo la sua conversione da PC a Mac) e del suo salvataggio come font ATM (Adobe Type 1).

nella versione registrata del programma, e non abbiamo quindi avuto modo di verificarne la veridicità e l'eventuale efficacia. Vi faremo eventualmente sapere qualcosa di più in seguito in una 'update' apposita.

SEGRETO SVELATO

A destra potete osservare le immagini del procedimento di conversione del font PC TrueType nel formato Macintosh attraverso l'utility shareware TTConverter, che — come è intuibile dalla foto — fa semplicemente questo (vedere la scarsità di menù).
Nella prima foto è visibile il contenuto della 'cartella' di TTConverter nella quale abbiamo anche riposto il file preso dal PC; la seconda immagine è invece un'istantanea del semplice e immediato menù di questa utility; nell'immagine più grande, è possibile osservare la fase di 'salvataggio-conversione' del font. Segue infine l'immagine in cui è mostrato il contenuto della cartella del font 'tradotto' in formato ATM, affiancata dalla cartella del font nella sua versione 'commerciale' prodotta dalla Adobe: nell'immagine grande qui sotto vi mostriamo, per concludere, un esempio evidente della 'differenza' qualitativa fra un font originale prodotto dalla Adobe (la "B" vuota superiore) rispetto alla sua 'imitazione' shareware tradotta ("B" vuota inferiore). Questa differenza è visibile soltanto quando il carattere viene mostrato nella sua struttura 'outline' in programmi di grafica vettoriale (Illustrator in questo esempio) oppure nelle stesse utility di manipolazione dei caratteri (FontoGrapher, Metamorphosys, FontStudio, ecc.)

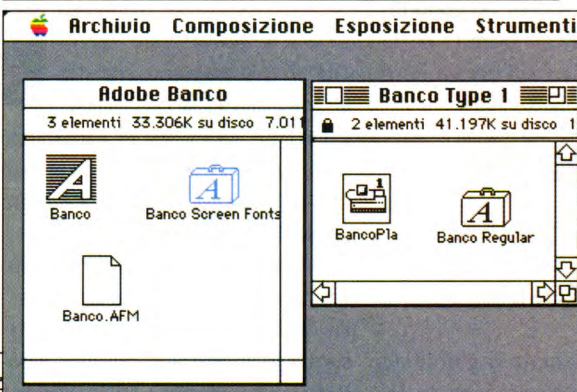
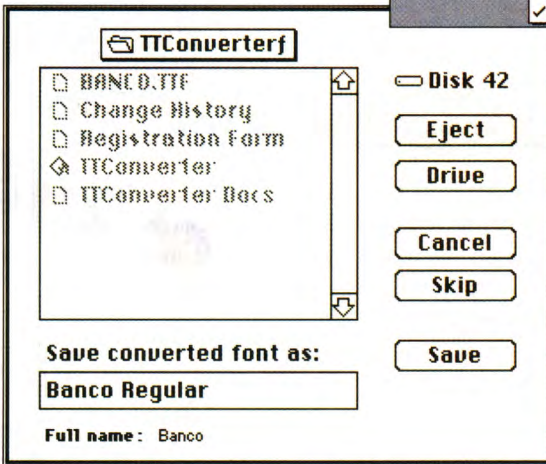
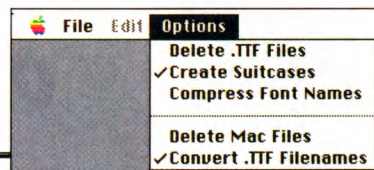
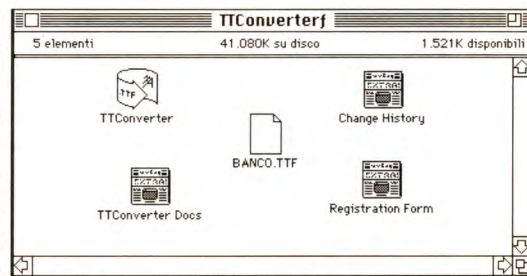
CONCLUSIONE:

TRADUZION 'INDOLORE'?

Avere a che fare con i font shareware, PD e freeware non vuol dire certo sicurezza e funzionalità garantite, come invece accade con quelli commerciali di case come Adobe, Linotype, Agfa-Compugraphic o LetraSet. Del resto, questi ultimi devono pure giustificare il loro prezzo, anche se all'origine esso è dovuto alla progettazione e quindi al copyright e alla fedele riproduzione del carattere stesso.

Infatti può capitare che un font 'tradotto' si comporti in modo bizzarro, non visualizzando alcune lettere o simboli (questi ultimi possono persino mancare se l'autore ha deciso che era troppo faticoso realizzarli) oppure rifiutandosi di rappresentare una certa dimensione o 'corpo' (ad esempio 36 o 48 punti) o magari disponendosi con una spaziatura 'grottesca' fra i caratteri (kerning, tracking) o fra le righe (leading).

A volte, se il carattere viene utilizzato per realizzare una scritta molto breve (un logo oppure un titolo) la soluzione può essere rappresentata dalla 'tracciatura' del carattere, ovvero la sua trasformazione in un disegno vettoriale (outline) seguendo le informazioni PostScript contenute nel suo codice.

Questo viene in genere realizzato attraverso gli stessi programmi di grafica (Adobe Illustrator, FreeHand, ecc.) oppure le utility di conversione come il già citato FontMonger o Metamorphosis.

Ma tenetevi pronti ad alcune sorprese: la qualità di progettazione del font viene in questo modo 'smascherata', e la struttura dei singoli caratteri rivela un tipo di disegno 'approssimato' — molto meno lineare rispetto a quello dello stesso carattere realizzato però da una casa conosciuta (vedi immagine). Questo, nel migliore dei casi, può semplicemente portare ad una rappresentazione meno 'raffinata' del suo contorno, in genere notata solo da chi ha un certo occhio. Nel peggiore dei casi, invece, può provocare anche uno dei tanto temuti 'errori PostScript' che rappresentano la dannazione di tutti i grafici che hanno a che fare con stampanti laser o fotounità dotate di tale linguaggio.

Ma chi si lascia scoraggiare da un insuccesso quando, senza spendere o impazzire nella ricerca, può tentare di nuovo la fortuna con centinaia — anche migliaia! — di altri font 'pescati' dall'universo shareware, PD e freeware dove ne spuntano ogni giorno di nuovi?

Per chi non si accontenta

1. MA QUANTO MI COSTI ? (L'abbonamento a Pegaso)
Ecco le cifre che molti aspettavano, riferite al costo di un canone di abbonamento annuo che permetterà, a partire dal 1° gennaio 1995, a chiunque di collegarsi a Pegaso tramite la linea telefonica normale piuttosto che tramite 144.
Per chi si abbona entro il 30 novembre l'abbonamento è di L.120.000, mentre chi effettua l'abbonamento entro il 31 dicembre pagherà L. 135.000. Tutti gli altri pagheranno il prezzo 'normale' di L.150.000, che è quello utilizzato per i calcoli della tabella che trovate alla pagina seguente.
Ricordate che ai prezzi citati occorre aggiungere l'IVA al 19%.

LA POTENZA DEL MULTITASKING
In questa foto è possibile osservare una serie di quattro 'task' aperti durante un accesso a Pegaso: notate come sia possibile riorganizzare tutte le finestre come si fa normalmente con qualsiasi applicazione Windows, riuscendo così a gestire comodamente più operazioni nello stesso tempo.
P.S. Ricordate che potete rintracciare i file di Gigabyte anche col potente TURBO RICERCA FILES!

Sebbene siano già tantissimi i lettori che accedono alle risorse che il servizio telematico Pegaso della Xenia Edizioni mette a disposizione del pubblico, vi è una discreta fascia di lettori che — per un timore legato all'approccio telematico in generale o per errate convinzioni sulla realtà dei costi di un simile servizio in particolare — rimane incerta sul da farsi, perdendo così la possibilità di accedere a dati e programmi aggiornatissimi che spesso è costretta a reperire con sistemi ben più costosi. In questo numero abbiamo deciso di fornire a tutti i lettori un sistema di riferimento chiaro e realistico sui costi del servizio, insieme ad un primo 'approccio' con le risorse software di Pegaso e alla sorpresa che molti, per una errata ma radicata idiosincrasia per l'144, stavano aspettando con ansia: il tradizionale abbonamento per collegarsi utilizzando la linea telefonica tradizionale[1].

Cominciamo prima di tutto col descrivere le due tabelle che trovate in questa e nella pagina a fianco. Si tratta, per quanto riguarda la tabella piccola qui in basso, delle tradizionali tariffe telefoniche nazionali riportate regolarmente nelle prime pagine dell'elenco che la compagnia telefonica vi fornisce. La tabella grande che occupa quasi interamente la pagina seguente, invece, rappresenta un calcolo globale e dettagliato dei costi di accesso al servizio telematico Pegaso in modalità telefonica 'normale' e pagando l'abbonamento a confronto con l'accesso tramite il servizio AudioTel 144 per il quale non è richiesto alcun abbonamento.

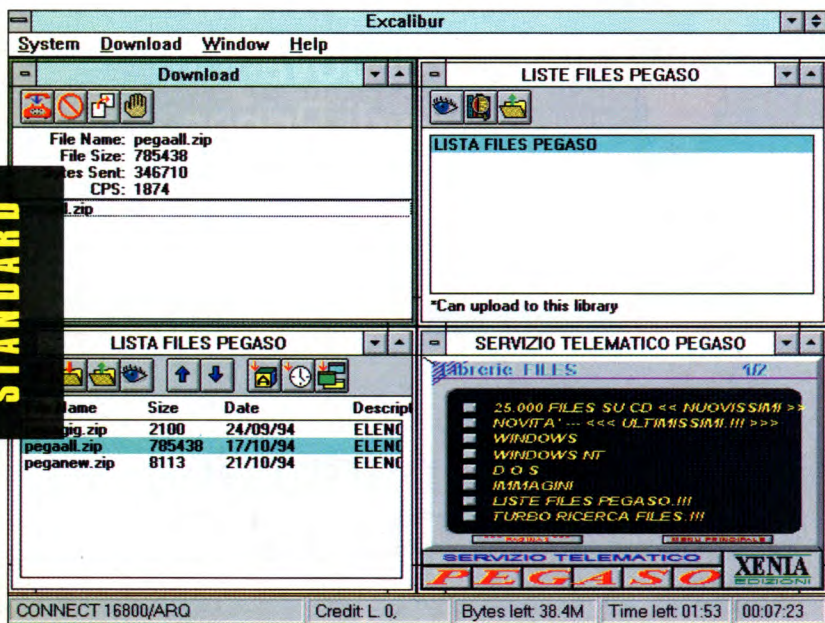
Grazie alle due tabelle siete ora in grado di verificare la convenienza ad effettuare l'abbonamento o quella a continuare nell'utilizzo dell'accesso 'diretto' tramite il numero 144220950.

In sostanza — come potrete notare esaminando la tabella grande — ciò dipende esclusivamente dalla quantità di programmi che intendete prelevare e dalla distanza da Milano (dove la banca dati è situata), così come ha un ruolo importante la fascia oraria in cui intendete collegarvi.

Facciamo un esempio concreto: se utilizzate un modem a 14.400 bps e intendete prelevare oltre 20 megabyte all'anno troverete di gran lunga più conveniente il collegamento tramite 144, anche se vi trovate nel distretto di Milano e utilizzate la fascia oraria serale/notturna. Per chi invece chiama da oltre 120 Km il 144 resta conveniente anche per prelievi di 50 megabyte all'anno.

La cosa da non dimenticare è che in tutti i casi avete a disposizione — con Pegaso — un elemento davvero unico e importante: il multitasking, ovvero la possibilità di effettuare, mentre state prelevando dei file, altre operazioni come la consultazione delle liste, l'anteprima di immagini, la lettura dei bollettini, l'inserimento di messaggi e inserzioni, ecc.

Se poi avete deciso di fare il salto di qualità e dotarvi di un modem a 28.800 bps continua ad essere conveniente l'accesso tramite 144 anche fino a un prelievo di 80 megabyte annui, e con la differenza sostanziale, rispetto all'abbonamento, di effettuare i pagamenti del collegamento ogni due mesi e man mano, piuttosto che anticipatamente come invece avviene con l'abbonamento.

Meditate, gente, meditate...

.08.	00——08.	30——13.	00——18.	30——22	00——08
Fascia oraria					
Da Lunedì a Venerdì	B	A	B	C	D
Sabato	B		C		D
Domenica e Festivi	C				D

STANDARD

COSTO PRELIEVO FILES DURANTE 1 ANNO (TARIF. TELEF. ABBONAMENTO A PEGASO) IVA COMPRESA

	Distanza da Milano	Fascia oraria	Lire Al minuto	10 MB		20 MB		50 MB		100 MB		200 MB		400 MB	
				14.400	28.800	14.400	28.800	14.400	28.800	14.400	28.800	14.400	28.800	14.400	28.800
Tariffa urbana	Milano	"Fascia "A"	49,05	183.405	180.953	188.310	183.405	203.025	190.763	227.550	203.025	276.600	227.550	374.700	276.600
Tariffa urbana	Milano	"Fascia "B"	38,15	182.315	180.408	186.130	182.315	197.575	188.038	216.650	197.575	254.800	216.650	331.100	254.800
Tariffa urbana	Milano	"Fascia "C"	28,34	181.334	179.917	184.168	181.334	192.670	185.585	206.840	192.670	235.180	206.840	291.860	235.180
Tariffa urbana	Milano	"Fascia "D"	20,71	180.571	179.536	182.642	180.571	188.855	183.678	199.210	188.855	219.920	199.210	261.340	219.920
Teleselezione	fino a 15Km	"Fascia "A"	192,93	197.793	188.147	217.086	197.793	274.965	226.733	371.430	274.965	564.360	371.430	950.220	564.360
Teleselezione	fino a 15Km	"Fascia "B"	111,18	189.618	184.059	200.736	189.618	234.090	206.295	289.680	234.090	400.860	289.680	623.220	400.860
Teleselezione	fino a 15Km	"Fascia "C"	82,84	186.784	182.642	195.068	186.784	219.920	199.210	261.340	219.920	344.180	261.340	509.860	344.180
Teleselezione	fino a 15Km	"Fascia "D"	55,59	184.059	181.280	189.618	184.059	206.295	192.398	234.090	206.295	289.680	234.090	400.860	289.680
Teleselezione	da 15 a 30Km	"Fascia "A"	346,62	213.162	195.831	247.824	213.162	351.810	265.155	525.120	351.810	871.740	525.120	1.564.980	871.740
Teleselezione	da 15 a 30Km	"Fascia "B"	208,19	199.319	188.910	220.138	199.319	282.595	230.548	386.690	282.595	594.880	386.690	1.011.260	594.880
Teleselezione	da 15 a 30Km	"Fascia "C"	158,05	194.305	186.403	210.110	194.305	257.525	218.013	336.550	257.525	494.600	336.550	810.700	494.600
Teleselezione	da 15 a 30Km	"Fascia "D"	103,55	188.855	183.678	199.210	188.855	230.275	204.388	282.050	230.275	385.600	282.050	592.700	385.600
Teleselezione	da 30,a 60Km	"Fascia "A"	553,72	233.872	206.186	289.244	233.872	455.360	316.930	732.220	455.360	1.285.940	732.220	2.393.380	1.285.940
Teleselezione	da 30,a 60Km	"Fascia "B"	369,51	215.451	196.976	252.402	215.451	363.255	270.878	548.010	363.255	917.520	548.010	1.656.540	917.520
Teleselezione	da 30,a 60Km	"Fascia "C"	237,62	202.262	190.381	226.024	202.262	297.310	237.905	416.120	297.310	653.740	416.120	1.128.980	653.740
Teleselezione	da 30 a 60Km	"Fascia "D"	185,30	197.030	187.765	215.560	197.030	271.150	224.825	363.800	271.150	549.100	363.800	919.700	549.100
Teleselezione	da 60 a 120Km	"Fascia "A"	664,90	244.990	211.745	311.480	244.990	510.950	344.725	843.400	510.950	1.508.300	843.400	2.838.100	1.508.300
Teleselezione	da 60 a 120Km	"Fascia "B"	415,29	220.029	199.265	261.558	220.029	386.145	282.323	593.790	386.145	1.009.080	593.790	1.839.660	1.009.080
Teleselezione	da 60 a 120Km	"Fascia "C"	259,42	204.442	191.471	230.384	204.442	308.210	243.355	437.920	308.210	697.340	437.920	1.216.180	697.340
Teleselezione	da 60 a 120Km	"Fascia "D"	207,10	199.210	188.855	219.920	199.210	282.050	230.275	385.600	282.050	592.700	385.600	1.006.900	592.700
Teleselezione	oltre 120Km	"Fascia "A"	722,67	250.767	214.634	323.034	250.767	539.835	359.168	901.170	539.835	1.623.840	901.170	3.069.180	1.623.840
Teleselezione	oltre 120Km	"Fascia "B"	449,08	223.408	200.954	268.316	223.408	403.040	290.770	627.580	403.040	1.076.660	627.580	1.974.820	1.076.660
Teleselezione	oltre 120Km	"Fascia "C"	279,04	206.404	192.452	234.308	206.404	318.020	248.260	457.540	318.020	736.580	457.540	1.294.660	736.580
Teleselezione	oltre 120Km	"Fascia "D"	224,54	200.954	189.727	223.408	200.954	290.770	234.635	403.040	290.770	627.580	403.040	1.076.660	627.580
Audio-Tel 144	TUTTA ITALIA	TUTTE LE ORE	692,15	69.215	34.607	138.430	69.215	346.075	173.037	692.150	346.075	1.384.300	692.150	2.768.600	1.384.300

"The Desktop Internet Reference"

La Mega-guida al Mondo Internet

1. INFLAZIONE DI INFORMAZIONE
Di 'guide' su Internet ne esistono tantissime, in forma elettronica e cartacea. Nel riquadro. DOC di questo articolo troverete una panoramica molto ampia su ciò che il mondo telematico e quello dei CD-ROM offre in proposito, e nel frattempo stiamo preparando per voi una iniziativa speciale che troverete di sicuro interesse, ma che per il momento è 'top secret'.

Nello scorso numero vi abbiamo offerto una 'crociera' off-line su Internet, grazie al bellissimo lavoro realizzato dalla Merit Inc. per l'ambiente Windows — indirizzandovi anche, come materiale DOS, alla famosa guida 'Zen and the Art of the Internet'. Ebbene, dobbiamo proprio confessarvi che quella era la classica 'punta dell'iceberg'. Ebbene sì, perché stavolta — dopo l'assaggio propiziatorio della scorsa puntata — vogliamo darvi un'idea dell'incredibile assortimento di materiale informativo disponibile nel mondo shareware e freeware, a partire dalla mastodontica "The Desktop Internet Reference", una enciclopedia elettronica di pubblico dominio che raccoglie il meglio dell'informazione sulla 'rete delle reti'...

The Desktop Internet Reference 1.0a
File Modifica Segnalibro ?
Sommario | Cerca | Precedente | Cronologia | Glossary | Dictionary | << | >>
The Desktop Internet Reference
Version 1.0a Copyright 1993 John Buckman
Anonymous FTP sites
Archie Servers
ARCHIE user commands
Campus-wide Information systems
Distributed File Servers (Gopher/WAI
Electronic books
Fee-Based Services
Free-NET systems
General Bulletin Boards
Hytelnet On-line
Libraries on the Internet
Catalog interfaces
Databases and bibliographies
Using library catalogs
ListServ resources
Multi-User Domains (MUDs) on the In
Miscellaneous resources
NASA databases
Network Information Services
Putting your home PC on the Internet
Individual access to the Internet
Religion on the Internet
Telnet tips
Telnet/TN3270 escape keys
Whois/White Pages/Directory Services

Cerca
Digitare una parola o selezionarne una dall'elenco.
Premere il pulsante Mostra argomenti.
Chiudi
Mostra argomenti
Hacker's Dictionary
Grinnell College
Guilford College
GvB Sites
Hacker's Dictionary
Hahnemann University
Halcyon BBS
Selezionare un argomento e premere il pulsante Vai a.
Vai a
Electronic Books
Hacker's Dictionary
Zen and the Art of the Internet

LA 'GUIDA DELLE GUIDE' ?

Diciottomila pagine. Fermatevi un attimo a considerare quanta informazione potete trovare in questo incredibile numero di 'fogli digitali', e se vi gira la testa sedetevi pure, perché siamo solo all'inizio.

John Buckman è l'autore della "guida di riferimento" più 'massiccia' mai dedicata a Internet, e l'ha realizzata utilizzando il sistema Help di Windows e raccogliendo materiale da numerose fonti, prima fra tutte la famosa "Hytelnet" di Peter Scott (disponibile sotto DOS e UNIX).

La guida occupa oltre un megabyte già nella sua forma compressa, e raggiunge — una volta estratto il file .HLP che la rappresenta — quasi un mega e mezzo.

facile

LA GUIDA 'GALATTICA' DI KROL

Non confondete questa 'seriosa' guida alla 'rete' con l'altrettanto diffusa 'HHG' (Hitchhiker's Guide, Guida per Autostoppisti) che tenta di spiegare Internet attraverso una parodia del famoso romanzo di Douglas Adams (la "Guida Galattica per Astrostoppisti"), in forma colloquiale fra un gruppo di personaggi simile — per aspetto e assonanza dei nomi — a quello che ritroviamo nei romanzi di Adams seguenti la 'Guida'.
L'abitudine di associare documentazione a cose come la "Guida Galattica" di Douglas Adams o alle altrettanto note "Zen and the Art..." di Eugene Herrigel (prima) e Robert M. Pirsig (poi) riflettono una delle tante facce della cultura 'cyberpunk' con cui si viene a contatto quando si comincia a frequentare in modo più intensivo la regione ciberspaziale di Internet.
Ma anche di questo avremo modo di parlare di volta in volta, sempre che l'argomento sia di interesse per molti di voi: siete naturalmente invitati a farcelo sapere, visto che le pagine di GigaByte le pagate voi e dovrebbero quindi contenere quello che voi volete. Giusto?

TDIR: IL SOMMARIO

Abbiamo voluto offrirvi, visto che si tratta di un file molto 'pesante' da prelevare via modem, una stampa del sommario di "The Desktop Internet Reference", permettendovi così di decidere se vale la pena procurarsi queste 18.000 pagine di informazione. Tenete presente che dal testo che segue sono stati 'tagliati' i titoli delle quattro guide citate nel testo, le quali sono comunque comprese nel file, e che i titoli 'rientrati' sono dei sotto-capitoli. Ecco il sommario:

Anonymous FTP sites
Archie Servers
  ARCHIE user commands
Campus-wide Information systems
Distributed File Servers (Gopher/WAIS/WWW)
Electronic books
Fee-Based Services
Free-NET systems
General Bulletin Boards
Hytelnet On-line
Libraries on the Internet
  Catalog interfaces
  Databases and bibliographies

  Using library catalogs
ListServ resources
Multi-User Domains (MUDs) on the Internet
Miscellaneous resources
NASA databases
Network Information Services
Putting your home PC on the Internet
  Individual access to the Internet
Religion on the Internet
Telnet tips
  Telnet/TN3270 escape keys
Whois/White Pages/Directory Services
  Mail: Obtaining Host and Address Information

Bene, eccovi serviti. Dovete ammettere che c'è davvero di tutto, non è vero?

Cosa è possibile trovare in questo milione e cinquecentomila caratteri di testo e ipertesto? Beh, vi basterà considerare che la guida tenta di rispondere a domande del tipo "Cosa è Internet, e come funziona?" oppure "Come ci si collega, e cosa è possibile trovare su Internet?".

Pensate che basti qualche pagina per spiegare in modo esauriente tutte le risposte a tali domande?

Illusi! Internet è il Mondo, in tutte le sue sfumature e implicazioni. Internet è milioni di persone, quindi milioni di teste diverse piene di idee da condividere, di messaggi da trasmettere, di domande da porre e risposte da dare. Milioni di anime di cui la 'rete delle reti' è solo un'interfaccia, un tessuto connetti-

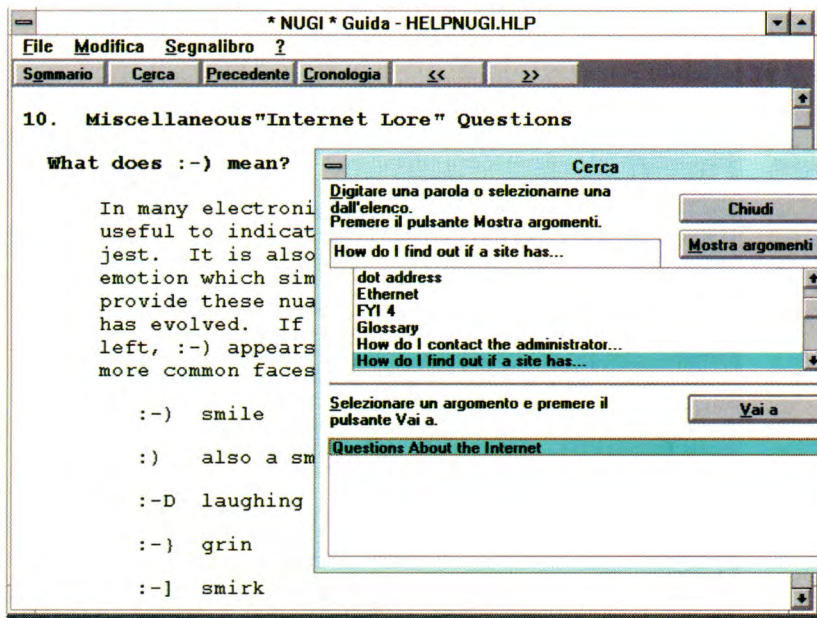
SURFISTI' SI DIVENTA

Una panoramica 'grandangolare' sulle guide elettroniche al mondo telematico

A seguito di pressanti e numerose richieste, eccovi un elenco 'nutrito' di documentazione su Internet, con la solita clausola che — sebbene in molti dei documenti siano contenuti argomenti che affronteremo nelle prossime puntate — verranno comunque forniti di volta in volta altri nomi di file preziosi in relazione al soggetto dell'articolo, naturalmente selezionandoli e dandone una spiegazione più completa ed esauriente.

1YANOFF.ZIP ....La lista di Yanoff ai collegamenti speciali a Internet
AUTHOR.ZIP ....Una lista di autori di software PD e Shareware conmpleta di indirizzi E-Mail
BD20.ZIP ....La famosa "Big Dummy's Guide to the Internet" - Versione 2
BDG22TXT.ZIP ....Una vers. aggiortanta di "The Big Dummy's Guide to the Internet"
BGI12.ZIP ...."The Beginner's Guide to the Internet" - un classico per i neofiti
BGI13A.ZIP ...."Beginner's Guide to the Internet" - La versione 1.3a della famosa guida per neofiti
BIGDFAQ.ZIP ....Le FAQ su "Big Dummy's Guide" aggiornate alla versione 2.2
CRUISE20.ZIP ....Ancora un altro nome per la "Cruise Of The Internet"
CSRNET.ZIP ....Informazioni sugli Internet/Usenet Gateway
D_10INET.ZIP ...."The Desktop Internet Reference" la 'mega guida' che abbiamo presentato
DIR10.ZIP ....La "megaguida" recensita in questo numero (formato .HLP - 1.2mb)
EMKIT200.ZIP ....Una guida all'E-Mail ed altri servizi di posta elettronica
EXPLORER.ZIP ...."The Internet Explore" Guida ipertestuale a Internet
FAQ00732.ZIP ....Un biologo vi guida alle risorse scientifiche di Internet
FTP0394.ZIP ....Lista dei siti FTP 'anonymous' (agg. al marzo 94)
FTPLIST.ZIP ....Una esauriente lista di siti FTP con accesso E-Mail
FYI_QA.ZIP ....Le risposte alle domande più frequenti da parte di neofiti su Internet
FYI4.TXT ....FYI: Domande & Risposte per i neoutenti di Internet
FYI7.ZIP ....Le FAQ degli "Utenti Esperti" di Internet
FYINDEX .ZIP ....Lista dei file FYI (For Your Interest) in ordine numerico inverso
HHGDINET.ZIP ....La famosa "HitchHiker's Guide to the Internet"
HMATRIX.ZIP ....Una guida alle Risorse Scientifiche di Internet formato Windows
HYTELN67.ZIP ....La famosa HYTELNET (v6.7) a cui si è ispirata TDIR (vedi articolo)
INETEXT.ZIP ....Discussioni sulla sicurezza e altri aspetti di Internet
INETGD.ZIP ....Guida alla Posta Elettronica su Internet (piuttosto 'tecnica')
INETSERV.ZIP ....La famosa "Scott Yanoff's Internet Connections List" - un 'must'
INFPOP27.ZIP ...."InfoPop" versione DOS: la guida ipertestuale a Internet
INT_SERV.ZIP ....Le risposte alle domande più frequenti sui servizi offerti in Internet
INTERDIA.ZIP ....La 'Public Dialup Int. Access List' (PDIAL), ovvero i n.ri di BBS mondiali con accesso a Internet
INTERNET.ZIP ....Le FAQ su InterNet/UseNet - Una guida essenziale
INTFAQ.ZIP ....FAQ sull'accesso a Internet tramite Delphi (ricca di informazioni generali)
INTRDIAL.ZIP ....Le BBS in UNIX con accesso a internet
IP_HOOK.ZIP ....L'esperienza di collegarsi a Internet: una guida da zero
IPWIN.ZIP ...."InfoPop" guida ipertestuale per Internet (formato .HLP)
IPWIN109.ZIP ....Un'altra versione di "Infopop" per Windows (la 1.09)
IRC.ZIP ....L'elenco dei server IRC di Internet
IVC10.ZIP ....E' possibile comunicare 'a viva voce' tramite Internet?
LEGENDS.ZIP ....Leggende e verità che circolano in Internet
LSTSERV.ZIP ....Un file che elenca i servizi Internet dove sono disponibili elenchi
MERCRUIS.ZIP ...."Cruise Of The Internet": la crociera multimediale che vi spiega Internet
MERIT.ZIP ....E' sempre "Cruise Of The Internet" della Merit Inc.
MERITCRZ.ZIP ....Ebbene sì, sempre "A Cruise Of The Internet"
MERITZ.ZIP ....Un altro nome per "A Cruise of the Internet" della Merit's Inc.
MODER25.ZIP ....La lista dei 'moderatori' che curano i diversi siti FTP di Internet nel mondo
MUDFAQ.ZIP ....Le FAQ sui Mud (Multi User Domain) di The Internet
NAL006.ZIP ...."Not Another (Internet) List interface" - l'ennesima lista di indirizzi
NET_BOOK.ZIP ....Una bibliografia aggiornata dedicata ai testi su Internet
NETHIST.ZIP ....Una breve storia di Internet raccontata da Bruce Sterling - Feb.93
NUGI.ZIP ...."New Users Guide to the Interenet": un'altra guida sotto Windows
NUGUINET.ZIP ...."New users guide to the Internet" una guida per neofiti sotto Windows
PEGDOC.ZIP ....Un discussione sui modelli di guide a Internet
PEGRTF.ZIP ....La versione RTF di PEGDOC.ZIP
PEGTXT.ZIP ....La versione 'testo DOS' di PEGDOC.ZIP
PEGW2X.ZIP ....La versione Word 2x di PEGDOC.ZIP
PEGW51.ZIP ....La versione WordPerfect 5.1 di PEGDOC.ZIP
PEGW6.ZIP ....La versione Word 6 di PEGDOC.ZIP
RFCxxxx.ZIP ....Un qualsiasi RFC di Internet (le x stanno per il numero identificativo)
TCPTUT.ZIP ....Tutorial sui protocolli di rete TCP/IP in uso su Internet
TCxx_xxx.ZIP ....La rivista Internet Telecom Digest (diverse versioni e numeri)
UNIVINTR.ZIP ....Vari indirizzi di College/Università/Accademie su Internet
USENETT.ZIP ....Elenco di molti Newgroups su Internet
WHATIS_I.ZIP ....Che cosa è Internet? Un testo fondamentale per i principianti
WHOIS.ZIP ....Internet FAQ sul servizio WHOIS per rintracciare gli 'abbonati'
WIRING01.ZIP ....Internet FAQ sul collegamento a Internet
WWW394.ZIP ....Internet FAQ sul World Wide Web.

Che ne dite, possiamo dire di aver chiuso questo lato dell'argomento? bene, allora tenetevi forte perché dal prossimo numero si parte davvero, e... guai a chi non avrà studiato!

UN CLASSICO
Dalle due immagini di questa pagina potete farvi un'idea della guida 'windows' forse più famosa: "The New Users Guide to the Internet" (vedi elenco delle guide nel box grande della pagina precedente).

vo sul quale riversare l'energia pulsante del proprio pensiero per far sì che attragga magneticamente quella di pensieri affini, in un contatto sinergico dal quale può scaturire qualsiasi cosa. Ho reso l'idea?

Bene, dopo la parentesi poetica possiamo ritornare a "The Desktop Internet Reference" (da questo momento accontentatevi di TDIR), spiegando prima di tutto perché l'abbiamo scelta come materiale di primo piano.

LE GUIDE 'NELLA' GUIDA

In realtà TDIR non è una semplice guida[1] — ciò renderebbe giustificata la sua 'mole' — bensì un insieme di guide. Tanto è vero che al suo interno sono contenute due delle migliori 'pubblicazioni elettroniche' su Internet, le famosissime "Zen and the Art of the Internet - a beginner's guide" di Brendan P. Kehoe (di cui abbiamo parlato nel numero scorso) e **"The Hitchhikers Guide to the Internet"** di Ed Krol.

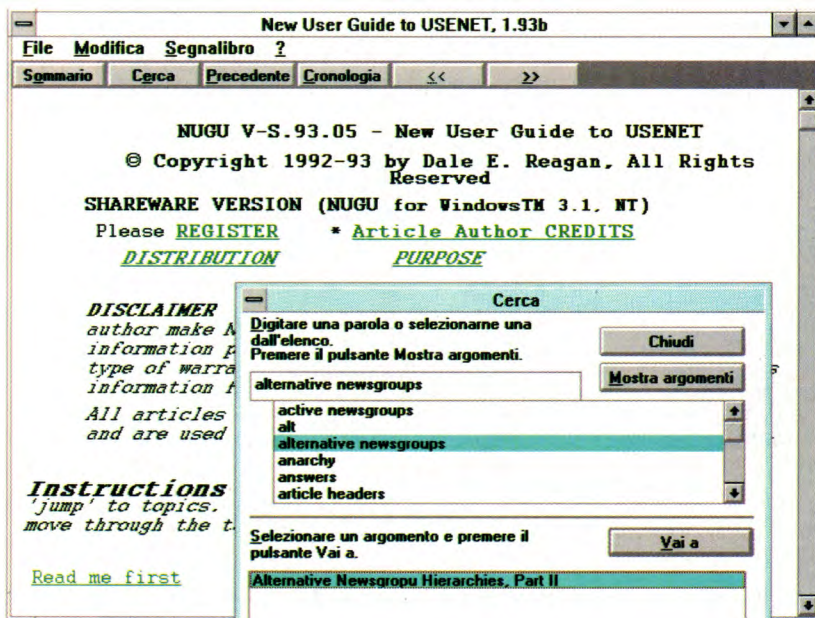
Oltre alle due già citate 'opere' TDIR contiene la ricca "Internet Resource Guide" edita dall'NSF Network Service Center — un elenco davvero esaustivo delle innumerevoli risorse scientifiche, tecnologiche e accademiche presenti su Internet — e una ricca bibliografia dove è possibile trovare anche riferimenti ad articoli su Internet.

DI TUTTO, DI PIU'

E' sufficiente comunque scorrere **il sommario** (vedi riquadro) ipertestuale di TDIR per capire che ci troviamo di fronte alla più completa opera 'public domain' mai dedicata a questo vasto argomento.

La sua voluminosità — considerando soprattutto che non viene fatto uso di grafica — è davvero significativa, ma quello che più abbiamo apprezzato è il fatto che si tratti di un documento PD, nel più puro spirito di altruismo internettiano.

Ma sappiamo anche che molti utenti sono insaziabili in quanto a informazione, ed è per questo motivo che abbiamo compilato il ricco box .DOC di questa puntata segnalandovi quanto di più interessante e completo abbiamo potuto reperire con una rapida ma mirata ricerca on-line e off-line.

.BAT

HELP AS USUAL

L'installazione di "The Desktop Internet Reference" richiede i soliti passaggi obbligati di qualsiasi altro file compatibile con l'Help di sistema (a meno che non utilizziate una delle varie utility che ne consentono un avvio rapido).
Presupponendo che abbiate una versione di Windows 3.x (la 'x' sta per 'qualsiasi numero', se non lo sapeste) e che abbiate creato una directory per ospitare il file .HLP — ad esempio la directory DIR10 — basterà richiedere la creazione di un nuovo programma dal menù File assegnando come Descrizione il nome del programma ("Desktop Internet Reference"), come Linea di Comando il lancio di Winhelp seguito dal nome del file e dal suo path (WINHELP C:\DIR10\DIR10.HLP) e come Directory di Lavoro la stessa del file (C:\DIR10). Assegnate una icona a piacere e sarete pronti per richiamare, con un semplice clic del mouse, la guida ogni volta che vorrete.
Se invece volete utilizzare il file senza installarlo, basterà caricarlo dall'Help di Windows con l'opzione Open del menù File. Buona lettura.

LET'S PLAY... ... MUSIC!

Inizia da questo numero una serie di articoli dedicati all'impiego del computer per fare musica. Ci saranno piccoli corsi, recensioni di programmi musicali e consigli utili per sfruttare al meglio il vostro PC. Ma niente paura: per divertirvi con noi non avete bisogno di essere dei piccoli Mozart (o Prince!).

Se fino a un paio d'anni fa, diciamocelo francamente, a fare la parte del leone nel mondo della musica erano i gloriosi computer Atari (e, per i più ricchi, i Macintosh), negli ultimi tempi il PC è 'maturato' al punto giusto anche in campo musicale, e le applicazioni per tale piattaforma che si trovano in commercio non hanno più nulla da invidiare alle applicazioni per Mac o per Atari.

A fianco del 'grande software', quello, per intenderci, professionale (e dai costi, ahimè, altrettanto professionali) è stato però sviluppato anche un grande numero di programmi SW o addirittura FW che, se non sono forse sufficienti per l'impiego in uno studio di alto livello, sono del tutto bastevoli a chi voglia trarre qualche soddisfazione 'casalinga' dal proprio PC. Pertanto, una delle colonne portanti di questa rubrica sarà la presentazione di questo software 'economico' (anche se alcuni prodotti Shareware hanno prezzi quasi paragonabili al software commerciale...). Inoltre cercheremo, poco a poco, di fornire quelle nozioni di base indispensabili a chi si sente attratto dalla possibilità di fare 'cantare' il PC, e non sa proprio da dove cominciare. Qualche notizia di musica, qualche notizia di informatica, senza strafare: insomma, una 'passeggiata tra le note' in tutta tranquillità.

CONSERVATORIO

In principio era il moog

Tutta la storia della musica elettronica non occupa più di un secoletto; anche perché, nelle epoche precedenti, non essendo disponibile l'energia elettrica, sarebbe stato necessario suonare il sintetizzatore a lume di candela...

In effetti i primi esperimenti sono avvenuti contemporaneamente o poco più allo sviluppo degli studi sul magnetismo e compagnia bella, a cavallo del secolo; anche se per quei primi vagiti sarebbe stato più giusto parlare di musica elettrica.

Saltando a piè pari tutti i tentativi, compiuti a livello sperimentale da grandi centri di studio o da danarosi privati, possiamo fare risalire, grossolanamente, l'avvento della musica elettronica all'onore del grande pubblico, alla messa in commercio degli strumenti inventati e prodotti da Robert Moog. I sintetizzatori Moog furono tra i primissimi a potere davvero essere impiegati per fare musica, senza trascinarsi dietro un calcolatore delle dimensioni di un TIR. Tale fu il loro successo, che per un certo periodo (dai venticinque ai dieci anni fa) per indicare uno strumento musicale elettronico si diceva, tout court 'un Moog', anche se si trattava di uno strumento di altra marca.

E a questo punto, fu Babele. Perché tutte le grandi case di strumenti musicali e di apparecchiature elettroniche, fiutato il buon affare, si gettarono nella mischia, tentando ognuna di ripetere il miracolo di Moog. Ma se questo uragano di sforzi economici e scientifici fu eccezionalmente utile per la progettazione di nuovi strumenti e l'abbattimento dei loro prezzi, d'altra parte per un buon periodo di tempo i consumatori furono selvaggiamente sballottati tra synth e tastiere varie di ogni tipo e qualità: tra le quali, in definitiva, solo due o tre marche potevano dirsi veramente 'professionali'. (Qualche trentacinque-quarantenne si asciugherà il ciglio ricordando nomi come Arp Odissey, Vocoder, Minimoog o Sua Maestà il MOOG IIIC).

Non si parlava ancora, se non a livello assai sperimentale, di collegamenti tra musica e computer — anche perché tutte le macchine di cui stiamo parlando nascevano effettivamente dalla ricerca in campo informatico, ma erano sostanzialmente analogiche.

Perché i computer rimanessero coinvolti nella ragnatela della musica sarebbero stati necessari ancora due passaggi importantissimi: la sintesi[1] digitale e soprattutto il protocollo MIDI.

E, tanto per restare in tema, senza necessariamente assillarvi subito con discorsi didattici sullo standard, l'argomento verrà affrontato nelle prossime due pagine da un punto di vista strettamente pratico...

1. ANALISI E SINTESI
Il termine sintesi ricorre spesso nell'ambito della musica elettronica. Un suono sintetizzato è un suono che riproduce artificialmente le vibrazioni prodotte ad esempio da uno strumento acustico. Ovvio che per sintetizzare (cioè ricostruire elettronicamente) un suono, bisogna prima analizzarlo (cioè andare a vedere, con appositi sistemi matematici come è fatto quel suono).

CHE COSA E' IL SUONO?

Il suono, in tutte le sue manifestazioni, è sempre, in sostanza, una cosa sola: una serie di vibrazioni prodotte da un qualcosa che viene messo in movimento (il corpo sonoro), che si trasmettono all'aria o comunque alla materia circostante il corpo sonoro (il mezzo) per arrivare all'orecchio di chi ascolta. La scienza che studia il suono si chiama Acustica: la nascita di tutti gli apparecchi elettronici dedicati al suono ha portato alla nascita dell'elettroacustica. Per produrre un suono, si agisce sempre, stringi stringi, nello stesso modo: si fornisce energia a un corpo sonoro, che si mette in vibrazione; le vibrazioni prodotte si trasmettono al mezzo (di solito l'aria, ma tutti i materiali possono condurre il suono, purché siano elastici) e da quel mezzo vengono convogliate nel timpano di chi ascolta. I movimenti del timpano vengono trasformati in impulsi elettrici, che il cervello provvede a decodificare.
Nello strumento tradizionale, l'energia è meccanica (ad esempio il dito che pizzica la corda della chitarra). Nello strumento elettronico, l'energia è, ovviamente, elettrica, e il corpo sonoro non è più lo strumento o una sua parte, ma è il cono di cartone dell'altoparlante con il quale ascoltiamo suonare lo strumento elettronico. Tutto lo 'strumento' elettronico altro non è che un sofisticatissimo distributore di energia che viene comandata dalle dita dell'esecutore e dal computer interno (negli strumenti digitali): ma secondo il metro degli strumenti tradizionali, lo strumento vero e proprio sarebbe l'altoparlante! Il ché tra l'altro ci dice che una parte non trascurabile per la qualità del suono di uno strumento elettronico è... l'altoparlante da cui lo si ascolta.

SHAREWARE

LABORATORIO

In questa sezione vorremmo presentarvi un po' di software 'accessibile', sia per motivi di tasca, sia per ragioni di non eccessiva complessità.

LE SCHEDE SONORE

L'ultimo grido della moda musicale sembrano proprio essere le schede sonore. Rispetto agli strumenti esterni di pari prestazioni le schede hanno innegabili vantaggi. Innanzitutto costano meno, perché non hanno bisogno di alimentatore, involucro, interfaccia MIDI (possono averla a bordo, ma loro non ne hanno bisogno!) e altre cose di non poco costo, come il display, le manopoline (e i dispositivi da esse comandati). Inoltre la scheda occupa meno spazio (su una scrivania 'attiva' anche un semplice modulo rack da mezza unità può 'fare traboccare il vaso') e, anche psicologicamente, ci fa meno paura perché diviene un'appendice del nostro fido computer.
Gli svantaggi per chi compra una scheda sono speculari ai vantaggi: il fatto di fare corpo unico con il computer, ad esempio, obbliga a trascinarsi dietro il computer per usare quei suoni in una qualsivoglia situazione; mentre un modulino rack si mette sotto il braccio, e si va. La mancanza di un display, abbatte i costi, ma non sempre le informazioni leggibili sul display di uno strumento sono altrettanto rapidamente disponibili se si usa una scheda per computer. In una parola, se si vuole fare musica 'seriamente' la scelta va valutata attentamente, a seconda delle proprie necessità.
Una notizia davvero buona è comunque quella che il mercato delle schede si sta aprendo alla grande: se inizialmente la schedina interna era poco più di un giocattolo pensato per dare più 'respiro' ai videogiochi, ultimamente sono state poste in commercio schede di costo tutt'altro che irraggiungibile e dalle prestazioni... spaziali. Il momento è quantomai propizio per questi nuovi prodotti, perché la caduta della lira rispetto al dollaro e allo Yen fa sÏ che molti musicisti riflettano a lungo prima di spendere quel milione o due che costa uno strumento professionale di base. Mentre una scheda di pari prestazioni può facilmente costare la metà.

I Juke Box

Anche se forse molti ancora ignorano cosa sia effettivamente il MIDI (leggete GigaByte e lo saprete presto), nessuno ormai può non essersi accorto della grande diffusione che hanno i cosiddetti MIDI file (estensione .MID). Anche se ci ripromettiamo di indagare più a fondo l'intera faccenda del MIDI, per ora possiamo limitarci a dire che un MIDI file contiene tutte le istruzioni necessarie per 'dire' a un sintetizzatore esterno o a una scheda MIDI montata sul computer, di suonare un determinato brano musicale.

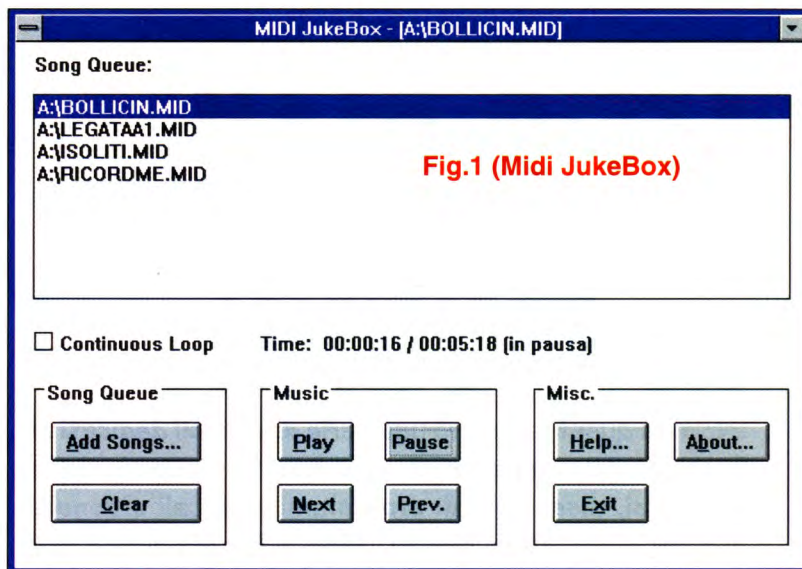
Inoltre, un altro tipo di file attualmente assai in uso è il file di tipo WAVE, che porta appunto l'estensione .WAV. In questo caso non si tratta, in campo amatoriale, di un intero brano, ma piuttosto di un suono o di un effetto sonoro. Avete presenti i suoni di sistema di Windows? Ecco, quelli sono file .WAV. Di solito non sono molto lunghi, perché, a seconda della qualità, sono capaci di mangiarsi 10 Megabyte di disco per ogni minuto di suono!

I Juke Box sono quei programmini che mettono in grado di ascoltare file .MID e file .WAV, di solito senza potere intervenire su di essi, se non per cambiarne l'ordine di esecuzione. Proprio come in un juke box potevamo cambiare l'ordine dei dischi, ma non modificare la canzone incisa su uno dei dischi stessi. Eccone alcuni esempi.

Midi Juke Box 1.08

(File: MIDIJB.ZIP - Fig. 1)

Fig.1 (Midi JukeBox)

Un programmino decisamente ridotto all'osso, che permette solo di redigere una lista di file in formato .MID e di ascoltarli. Non è però possibile ascoltare i brani eseguiti da un modulo esterno: i MIDI file vengono eseguiti solo tramite la scheda sonora. Peccato anche che uscendo dal programma la lista di MIDI file vada perduta. Sarebbe sicuramente utile poter salvare la lista composta per riutilizzarla in un secondo momento (come avviene in molti altri programmi di questo genere). Inoltre il programma non si 'ricorda' neppure il percorso di ricerca dei file: per cui se le vostre canzoni si trovano in un'altra directory, a ogni lancio del programma dovrete andarvele a cercare. Ma, come si diceva, questo software è assolutamente limitato all'essenziale.

WinJammer Player 2.3

(File: WJMR23.ZIP - Fig. 2)

Fig.2 (WinJammer Player)

Anche questo piccolo software permette solo di suonare file in formato .MID (niente .WAV, dunque), ma è decisamente più 'progredito' rispetto al precedente.

Innanzitutto, le liste di MIDI file possono essere composte più rapidamente, grazie alla possibilità di potere selezionare più di un file per volta con lo shift-click e il Control-click.

Le liste cosÏ ottenute possono poi essere salvate sotto forma di 'album' con un estensione proprietaria .ABM. Attenzione però: salvando un 'album' non si salvano effettivamente i dati MIDI, ma solo il loro percorso di ricerca; i dati verranno poi caricati al momento di dare il via all'esecuzione. Pertanto, se si stende una bella lista di file tratti da un floppy disk, al momento di ascoltarla bisogna essere sicuri che il floppy sia al suo posto nel drive, per non ricevere un indignato messaggio di errore.

Dove trovare i MIDI file?

ON MAGAZINE/DISK

Agli albori dell'epoca MIDI l'unico modo per procurarsi un file contenente una determinata "song", era quello di provvedere, con molta pazienza, a farselo. Oppure, si poteva cercare di ottenerlo da qualche altro musicista che lo aveva già pronto.
Ai giorni nostri, grazie all'iniziativa di una casa editrice di Milano, le Edizioni Milano Publishing, i MIDI file hanno cominciato a essere disponibili anche in edicola.
Nell'aprile 1993 usciva il primo numero di Midi Songs, una rivista di 64 pagine, giunta in questi giorni al numero 18, con la quale viene fornito un floppy disk contenente una quindicina di file MIDI di grandi successi del momento. Inolte, sul dischetto trovano posto, episodicamente, pattern di percussioni, file di musica classica, o brani "di cui si parla", come avviene in questi giorni per l'Inno di Mameli.
Dopo la prima, un'altra rivista dedicata ai successi musicali di tutti i tempi è andata ad ampliare il panorama editoriale dei MIDI file, sempre ad opera della stessa casa editrice. Si tratta di Midi Hits, che esce con due dischetti di MIDI file e una parte cartacea più contenuta.
L'ultima iniziativa della casa milanese è appena partita: la prima BBS interamente dedicata ai MIDI file. Collegandosi a MIDI SONGS BBS gli utenti saranno in grado di scaricare sui propri computer i MIDI file di alta qualità prodotti dai "basisti" di Midi Songs e Midi Hits, potendo contare su alcune centinaia di titoli di sicuro interesse.

ON LINE

E' indubbio che i servizi telematici offrano un assortimento vastissimo in quanto a file sonori, così come accade per i file grafici. A meno che non si tratti di 'collezioni' raccolte in archivi compressi e quindi non immediatamente riconoscibili — potete in tal caso effettuare una ricerca in base alla descrizione del file e utilizzando parole chiave come (WAVE OR MIDI) AND FILE — vi basterà ricordare che i file di cui stiamo parlando sono identificati dalle estensioni MID e WAV: sarà quindi il caso di rintracciarli tramite la 'ricerca file' che il servizio telematico vi mette a disposizione.
Per chi è pratico di Internet (o vuole far pratica prendendo spunto dall'articolo di questo mese sull'FTP) i siti 'anonymous' dove dare un'occhiata in cerca di file MIDI sono: ftp.cs.ruu.nl (directory pub/mid), ftp.aii.com e ftp.udel.edu (University od Delaware).
Per i file WAVE, invece, provate con: sunee.uwaterloo.ca.
Per musica e suono in generale, infine, date una sbirciata alle directory di ftp.cc.gatech.edu.

ON DISC

Come non ci stancheremo mai di ripetere, i CD-ROM di shareware rappresentano il 'ricettacolo' delle enormi moli di dati e programmi circolanti sulle reti telematiche. Di conseguenza troverete spesso delle directory dedicate prevalentemente ai file in formato MIDI e WAVE — e per sapere se un certo CD-ROM ne contiene vi basterà leggere le recensioni di GigaByte!

BY MAIL

Al momento di scrivere possiamo indicarvi soltanto una fonte 'ufficiale' di reperimento dei file in formato MIDI: si tratta dell'azienda "Musicisti di Bologna", che alcuni dei nostri redattori conoscono per il fatto di aver già acquistato materiale musicale (ne vendono anche di usato) e di ricevere quindi il loro catalogo periodicamente. La "Musicisti di Bologna" ha in catalogo numerose raccolte di successi musicali in formato MIDI e di tanto in tanto effettua anche delle promozioni per acquisti di un certo volume.

I MIDI file possono essere riprodotti sia attraverso la scheda interna, sia, e questo è importante, mediante un dispositivo esterno, via MIDI (nel caso che tale dispositivo non segua lo standard General MIDI, si dovrà avere cura di configurare a dovere il MIDI Mapper di Windows). L'opzione File Configure consente di scegliere la direzione da far prendere ai dati MIDI. Il programma può essere ridotto automaticamente a icona quando si fa clic sul pulsante 'Play', in modo da rimanere a fare da sfondo ad altre occupazioni informatiche. In questo caso, dato che carica i dati man mano che se ne serve, il softwarino può a volte causare qualche tempo d'attesa per altre operazioni che richiedano l'accesso al disco.

Interessante comunque il fatto che il programma fa automaticamente 'il conto' della lunghezza totale della 'compilation' in minuti e secondi, e permette di mettere in 'loop' la successione dei brani.

Voice Blaster Jr 2.4

(file:VPLAY24.ZIP - Fig.3)

Funziona sotto Windows 3.1 con tutte le schede che supportino l'estensione Multimedia. Permette di ascoltare file MIDI, WAVE e qualsiasi tipo di file supportato da MCI. Inoltre permette di ascoltare i file .WAV riprodotti attraverso l'altoparlante del monitor. Questa applicazione è più interessante delle due descritte più sopra, in quanto permette la riproduzione dei file audio in formato .WAV, mescolati a piacimento con file MIDI. Peccato però che, a differenza di WinJammer Player non consenta di salvare la lista dei file per poterla riutilizzare. Un palliativo a tale mancanza è dato dall'opzione Autostart, che fa in modo che al lancio vengano automaticamente caricati e posti in riproduzione tutti i file dell'ultima directory usata. Il ché non è poi di grande aiuto, a meno che non si voglia dedicare una directory 'compilation' a contenere tutti i file che vogliamo eseguire insieme. Attenzione però al fatto che i file di tale directory verranno riprodotti in ordine alfabetico di nome, e rispettando il tipo di file che era attivo al momento di chiudere il programma. Ovvero: non è possibile creare una directory contenente la nostra compilation mista di MIDI file e file audio, e sperare che al lancio del programma la lista ottenuta l'ultima volta venga caricata automaticamente. In realtà, se al momento di chiudere erano attivi i file di tipo .WAV, al lancio verranno posti in riproduzione tutti i file con tale estensione, ignorando tranquillamente i file .MID eventualmente presenti nella directory; e viceversa.

ANALOGICO E DIGITALE (2)

Due termini che ricorrono spesso in campo musicale: ma cosa diavolo vorranno dire? Presto fatto: il primo termine deriva dall'inglese (e ti pareva!) digit che significa 'cifra'. Le macchine digitali (come i computer, per esempio), lavorano sempre e comunque sui numeri, e non sulle grandezze fisiche che questi numeri rappresentano. Prima di dovere ricorrere all'Aspirina, facciamo un esempio... idraulico. Se voglio versare dell'acqua da un bicchiere, posso prenderla da un rubinetto. Chiudendo tale simpatico dispositivo quando voglio io, posso versare qualsiasi quantità di acque compresa tra niente (zero) e il massimo contenuto del bicchiere. Posso regolare, cioè, con continuità la quantità di acqua versata. Questo è un comportamento analogico.
Se volessi versare acqua in modo 'digitale', avrei una serie di fialette che potrei lasciare solo o piene, o vuote, senza vie di mezzo: Per cui non potrei veramente versare qualsiasi quantità di acqua, ma solo quantità zero, una fialetta, due fialette, tre fialette, e via dicendo. Questo è un comportamento digitale: l'unico metodo possibile per ottenere, nel bicchiere, una quantità di acqua pari a una fialetta e mezzo... sarebbe quella di cambiare tutte le fialette con fialettine più piccole di mezza fialetta originale. E questo è un principio che salterà fuori parlando di campionamenti.
Ovvio che nel computer non ci siano bicchieri e fialette: ma dobbiamo ricordare sempre che un computer non è altro che una massa spaventosa di interruttori (come quelli della luce, solo più piccoli) che possono essere solo accesi o spenti, come le fialette piene o vuote. Se vogliamo che il nostro computer sia più potente, dovremo avere molti più interruttori, e farli lavorare molto più velocemente.

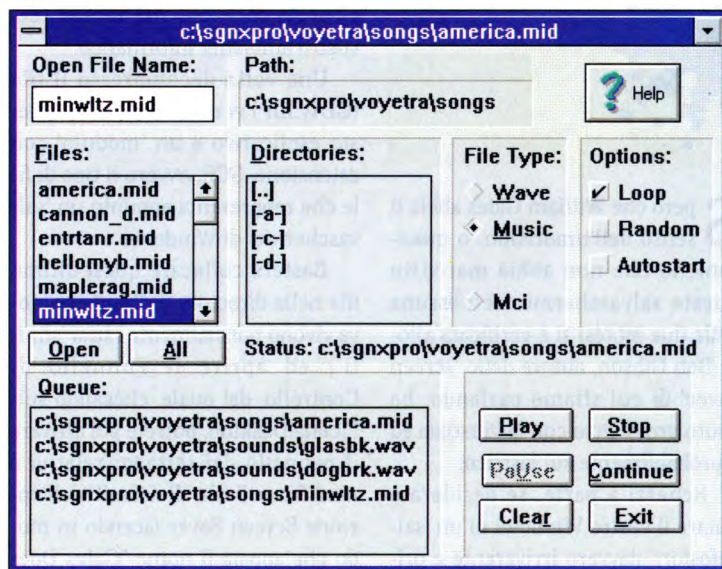



Fig.3 (Voice Blaster)

A Bit of Humour

MACCHIE SUL MONITOR? ASSUMETE UN MILIARDARIO!

Gates Does Windows: niente lava più pulito!

1. FUORI L'ARTISTA
La grafica di "Gates Does Windows" è stata realizzata da Marc Simmons su un computer Apple Macintosh, dopodiché l'autore del programma — Robert Gibson — ha 'portato' il tutto nel posto più adatto: Windows, appunto.

Qualche settimana fa i giornali e la televisione hanno dato molto risalto alla visita di William 'Bill' Gates — Mr Microsoft, per chi non lo sapesse — in Italia, sottolineando le sue 'doti finanziarie' piuttosto che la sua intelligenza e intuizione.
Bill è senz'altro un personaggio famoso, visto che dobbiamo alla sua azienda l'esistenza del DOS, di Windows e di tutti gli altri prodotti Microsoft, Basic omonimo compreso.
Ma oggi, grazie ad una simpaticissima idea di Robert Gibson della famosa Ziff-Davis Publishing Co. (quella di riviste americane come Mac User e PC Magazine), Bill Gates può diventare — per la gioia e il ludibrio di tutti coloro che, per un motivo o per l'altro, hanno qualcosa in sospeso con lui — un semplice lavavetri... il VOSTRO lavavetri!
E quali vetri potrebbe lavare meglio e più volentieri il nostro Bill, se non quelli delle 'finestre' da lui stesso create?

Spero che William Gates abbia il senso dell'umorismo, o quantomeno che non abbia mai visto questo salvaschermo: se nessuna delle due ipotesi si è verificata allora Bob Gibson, autore dello 'screen saver' di cui stiamo parlando, ha avuto grossi guai con la giustizia ed è probabilmente sul lastrico.

Scherzi a parte, se desiderate dotare il vostro Windows di un 'salvafosfori' davvero irriverente e originale, oltre che ben realizzato, Gates Does Windows è proprio quello che vi serve. Tra le atre cose è freeware, quindi non dovete fare altro che godervelo nell'intimità del vostro ambiente informatico.

Una volta decompresso il file (GDW.ZIP) vi ritroverete con un testo esplicativo e un 'modulo' con estensione .SCR, ovvero il tipo di file che rappresenta appunto un 'salvaschermo' di Windows.

Basterà collocare quest'ultimo file nella directory di Windows (dove vivono normalmente i suoi 'simili') ed aprire il Pannello di Controllo, dal quale, cliccando sull'icona Desktop, potrete poi attivare il pannello dei settaggi relativi e modificare il file 'di default' dell'opzione Screen Saver facendo in modo che appaia il nome "Gates Does Windows" piuttosto che Flying Windows o altri fra quelli di sistema.

UNO SCREENSAVER 'DI CARATTERE'

Una volta attivato, lo screen saver di GDW vi consente di accedere ad un pannello di 'setup' dove potrete definire — attraverso due 'slide' orizzontali — il grado di nervosismo e agitazione di Bill e il grado di 'lordura' dello schermo. Ad esempio, volendo calcare la mano, potete spingere il tutto fino ad avere uno schermo orribilmente coperto di macchie e un Bill Gates completamente schizofrenico.

Infatti lo scopo del programma è

GATES IN ACTION!
Nelle immagini di questa pagina il 'miliardario senza macchia e senza paura' affronta le vertiginose altezze di Windows per fare il suo dovere.
Nelle foto piccole lo vediamo mentre elimina una macchia e mentre si accinge ad aggiustarsi nervosamente gli occhiali (sintomo di disagio).
Il pannello di controllo del salvaschermo vi viene invece mostrato qui a sinistra, coi due controlli principali per il grado di 'sporcizia' e quello di 'stress'.

quello di inzaccherare il vetro del vostro monitor con delle manciate di fango nero (soluzione orripilante ma efficace), che Bill provvederà a rimuovere servendosi di una impalcatura mobile tipica dei lava-finestre newyorkesi e dell'attrezzo 'classico' utilizzato dai lavavetri di qualsiasi categoria (avete presente quelli che vi beccano al volo quando vi fermate in auto al semaforo?).

L'animazione e la definizione grafica (sono consigliati i 256 colori) sono davvero eccezionali[1] , e se avete una scheda audio potrete persino godervi il realistico cigolio dell'impalcatura e l'orribile suono prodotto dal passaggio della spugna sul vetro: insomma, vi sembrerà davvero che il 'piccolo' Gates stia cercando di togliere al meglio quelle orribili macchie.

I particolari, nell'animazione, non mancano: le macchie si scoloriscono davvero al passaggio della spugna, e Bill — se avete settato con un valore abbastanza alto il suo stato di agitazione — si aggiusterà nervosamente gli occhiali esprimendo così il suo nervosismo e il suo disagio.

UN DIVERSIVO 'PESANTE'

Se non lavorate alla Microsoft Italia e avete almeno mezzo megabyte libero sull'hard disk, non possiamo che consigliarvi di sostituire il vostro abituale salvaschermo con "Gates Does Windows".

Certo, non è molto rispettoso nei confronti del vecchio Bill, ma del resto se non si prende cura lui di Windows, chi lo farà al suo posto?

Il puntatore come 'preda'

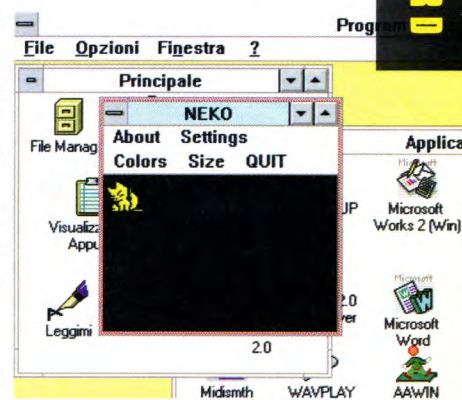
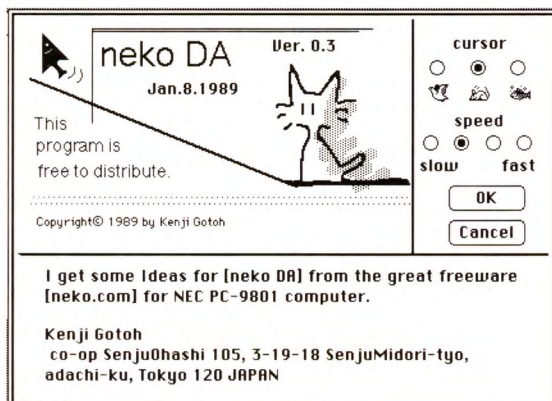
In questa puntata dedicata all'umorismo sotto Windows non potevano mancare due 'classici' molto diffusi anche in ambiente Macintosh e soprattutto molto facili da installare (basta lanciare i file .EXE da Program Manager o File Manager). Molti di voi li conoscono sicuramente, ma soprattutto per la gioia di tutti gli altri abbiamo voluto comunque parlarne: si sa, ogni rivista ha il suo angolo 'classic'.

NEKO: UNA MASCOTTE PER WINDOWS & MAC

Fra i programmatori di shareware e freeware c'è anche chi si adopera per realizzare software non proprio 'serio'.

E' il caso di Masayuki Koba, autore della prima versione di "Neko" (gatto, in Giapponese).

Il programma in questione era freewa-

re, funzionava sotto DOS e venne programmato nella sua prima edizione su un vecchio NEC: il file si chiamava NEKO.COM.

Neko è un programmino il cui scopo è in sostanza quello di fornire all'utente di computer qualche minuto di sano e spensierato relax utilizzando il mouse per guidare un gattino a caccia di una preda (un topolino, un uccellino o un pesce) trascinata dal movimento del nosto mouse.

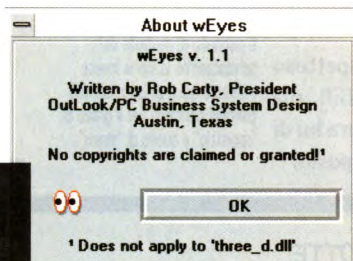
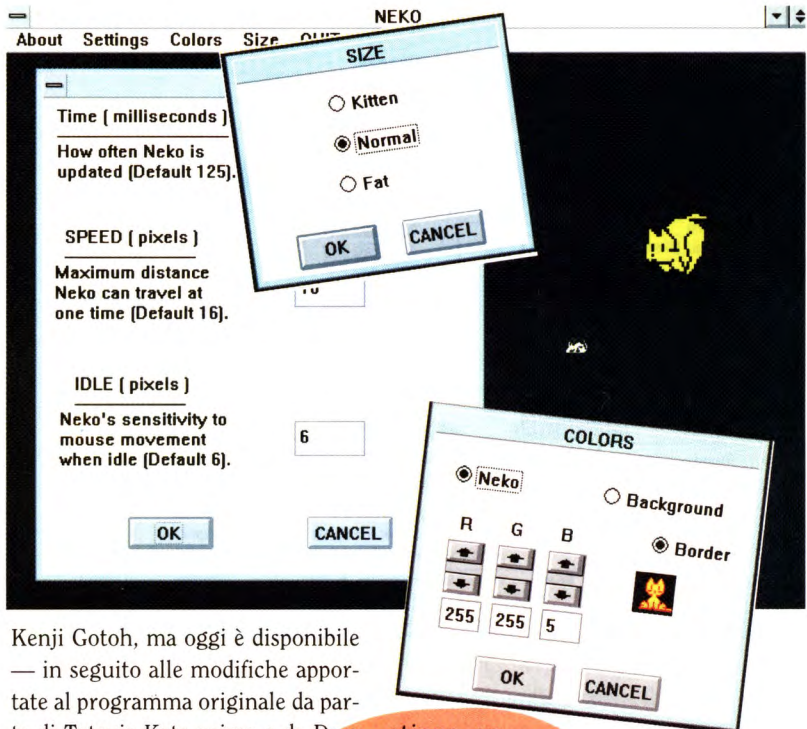
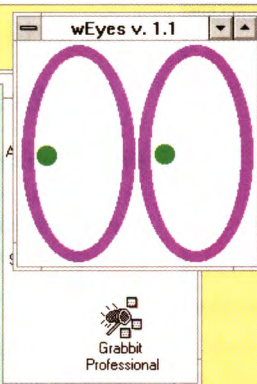
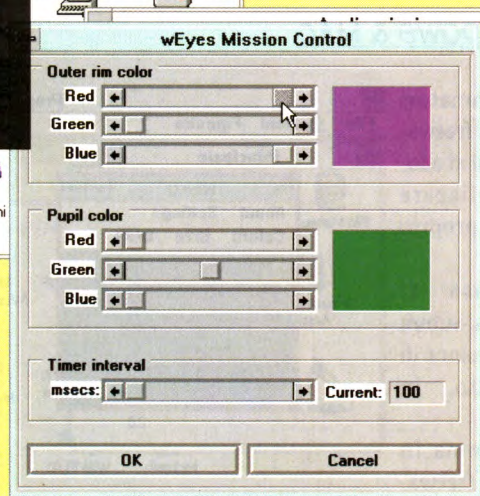
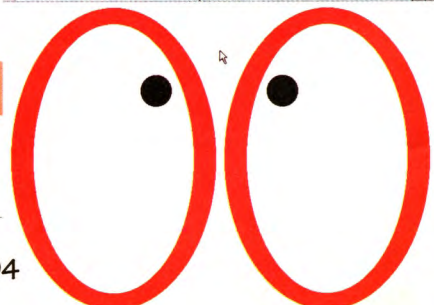
Il gattino in questione, se si interrompe il movimento della preda, assume anche delle pose molto buffe o si comporta in modo divertente, come un gattino vero, grattandosi, sonnecchiando, ecc.

Di questo programma è notissima la versione freeware DA (Desk Accessory) per Apple Macintosh ad opera di Kenji Gotoh, ma oggi è disponibile — in seguito alle modifiche apportate al programma originale da parte di Tatsuja Kato prima e da Dara T. Khani successivamente — la versione shareware (ThankYouWare, come dice l'autore) per Windows 3.x, dove la possibilità di cambiare la 'preda' è invece rimpiazzata da un vero e proprio editing del gatto, al quale è possibile cambiare colore e dimensioni. Entrambe le versioni sono presenti, fra gli altri, sul CD-ROM Garbo DOS/Mac. La versione per Windows verrà resa disponibile anche su Pegaso. In tutti i casi il nome del file contiene la stringa "neko" per cui non dovrebbe essere difficile cercarlo.

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Se lo stress desiderate invece procurarvelo, piuttosto che fuggirlo, non potete fare a meno di aggiungere — agli sguardi seccanti e indiscreti dei colleghi e amici che 'gufano' continuamente alle vostre spalle mentre siete davanti al computer — uno sguardo piuttosto curioso che non molla mai il cursore.

Il paio di occhi in questione appartiene a wEyes di Rob Carty, un programmino per Windows (presente anche su Macintosh come MacEyes ad opera di Duncan Sinclair oppure in un'altra versione nota come Bob's Eyes Pro) che, una volta installato, farà apparire sullo schermo una finestra (ridimensionabile) nella quale due occhioni 'fumettosi' fanno roteare le pupille cercando di seguire il movimento effettuato dal puntatore del vostro mouse. La versione per Windows permette anche di ridefinire il colore del bordo degli occhi e quello delle pupille, oltre all'intervallo di tempo che intercorre fra un'occhiata e l'altra (se posto a zero il movimento degli occhi è continuo).

Le versioni di questa f-utility sono comunque diverse: è possibile trovarne di più o meno accessoriate e persino 'caratterizzate' (c'è persino una versione per Windows i cui occhi sono quelli di Bart Simpson!), vi basterà cercare — on line o su CD-ROM — dei file il cui nome contiene la stringa "eye". Tutto qui.

THE SHAREWARE-FREEWARE REPORT - Beta Nov/Dec 93 Issue

Si può parlare SOLO di Shareware e FreeWare in una pubblicazione? E, ancora più precisamente, è consigliabile che questa pubblicazione sia in forma elettronica, magari sotto Windows?
Ma, quello che più conta, quali caratteristiche dovrebbe avere una simile pubblicazione (pubblico, diffusione, commercializzazione, ecc.)?
Questa volta vi proponiamo un esempio di Newsletter che — sebbene sviluppata per l'help di Windows — somiglia moltissimo ad una rivista vera e propria: si tratta dello "Shareware/Freeware Report" di David McCarter, il cui numero zero (Beta Issue) e numero uno (Nov/Dec 93) sono stati diffusi attraverso le reti telematiche e sono reperibili anche su CD-ROM.
Ma perché è nata una simile 'digizine'? Quali sono gli obiettivi di McCarter? E' poi riuscito nel suo progetto? Scopriamolo insieme...

Ricordate il discorso affrontato sul primo numero nella rubrica Money Machine? Vi avevamo promesso degli sviluppi, in particolare in questa rubrica. Nel numero scorso abbiamo parlato di GameByte Magazine, la rivista digitale dei videogame, realizzata sotto DOS e dedicata a un settore specifico.

A seguito delle vostre richieste, tuttavia, ci siamo visti 'costretti' ad allargare il discorso prendendo in considerazione un tipo di 'digital magazine' dal contenuto più ampio, e che potesse risultare più facilmente realizzabile attraverso gli strumenti che lo shareware stesso mette a disposizione.

Abbiamo così pensato di presentarvi una 'pubblicazione tipo' che ha delle affinità con GigaByte: si tratta dello "Shareware/Freeware Report" (da ora in poi TSFR per brevità), una newsletter realizzata nel formato WinHelp[1] e di cui sono disponibili 'gratis' la versione Beta (il numero zero) e la prima versione 'ufficiale' (il numero di Novembre/Dicembre 193).

LE ORIGINI E GLI OBIETTIVI

L'affinità di TSFR con GigaByte si è rivelata impressionante, a partire da come l'autore presenta la sua 'opera'.

Nata praticamente per prendere in seria considerazione un fenomeno ingiustamente trascurato dalla maggior parte delle pubblicazioni — lo shareware e il freeware, appunto — TSFR ha come obiettivo la diffusione di notizie e informazioni su tutti quei programmi disponibili

1. WINHELP: IPERTESTO FACILE
Come abbiamo già avuto modo di dirvi, realizzare un documento leggibile dall'Help di Windows, e quindi dotato di tutte le opzioni che questo standard consente, non è molto difficile.
Naturalmente stiamo testando le diverse utility che consentono di farlo nel modo migliore e più semplice, e dovremmo essere pronti a presentarvele all'interno di questa rubrica proprio sul prossimo numero. Restate sintonizzati.

COPERTINA E RICERCHE
Nelle due immagini sotto la copertina di TSFR (fin qui niente di nuovo rispetto ad una rivista 'cartacea') e l'applicazione di una funzione di ricerca (è qui che la rivista tradizionale deve purtroppo cedere il passo alla tecnologia).

2. E-MAIL IS FASTER
Non dimenticate che la posta elettronica, così come i fax, permette oggi di avere un riscontro quasi immediato alla prima apparizione di una rivista, e nel caso di TSFR è presumibile che i primi lettori fossero proprio degli utenti di Internet, facilitati quindi nel comunicare subito la loro impressione sul progetto direttamente all'autore (vedi .DOC riguardo al recapito di McCarter).

3. GEMELLAGGIO?
La rubrica New and Improved di TSFR presenta gli aggiornamenti del software recensito nei numeri precedenti, proprio come abbiamo annunciato noi riguardo alla sezione 'update' di GigaByte: ancora una volta le somiglianze con la nostra rivista sono impressionanti, ma del resto la cosa non ci meraviglia, visto che veniamo un po' tutti dalla scuola 'americana' ed è quindi facile trovarsi a proporre le stesse iniziative.

RECENSIONI VIRTUALI
Ecco due esempi di recensioni (i programmi in questione sono FontShow e PaintShop Pro (riguardo a quest'ultimo notate la comoda funzione di ipertesto applicata alla spiegazione dei termini 'tecnici' che permette di 'nascondere' il testo esplicativo e rendere così più agevole la lettura del testo principale.

relative a tale fenomeno, programmi che leditore reperisce regorlarmente attraverso le BBS, i siti FTP di Internet e gli autori stessi. La considerazione che ha spinto l'autore alla pubblicazione della newsletter è la stessa che ha condotto noi alla realizzazione di GigaByte: moltissimi programmi shareware e freeware sono estremamente validi e tengono testa — superandoli in alcuni casi soprattutto per il loro positivo rapporto qualità/prezzo — a molti loro concorrenti 'commerciali'.

TSFR si propone al pubblico con un linguaggio chiaro e il più possibile privo di 'tecnicismi', e i lettori sono invitati ad esprimere i loro commenti con un 'feedback' anche attraverso l'uso della posta elettronica oltre che di quella tradizionale.

Dopo la 'pubblicazione' delle due edizioni da noi recensite, McCarter ha annunciato la diffusione della newsletter solo tramite abbonamento, affidandola quindi ad un canale prettamente commerciale quale è quello della vendita per corrispondenza. Se il progetto avrà successo, sarà il tempo — e il pubblico — a decretarlo. Ma cosa offre TSFR ai suoi lettori?

facile

WINHELP, QUESTO SCONOSCIUTO

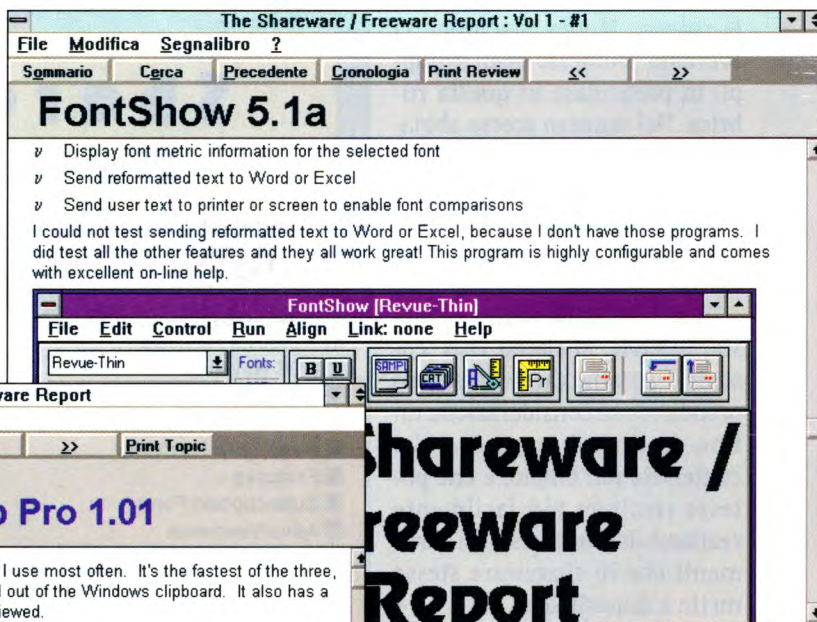
Quanti di voi si sono presi la briga di dare un'occhiata più approfondita al sistema 'help' di Windows? A dire il vero, anche noi gli avremmo dato poco più di un'occhiata superficiale se non fosse stato per le diverse 'digizine' realizzate in tale formato che abbiamo avuto modo di esaminare qui in redazione.
Del resto solo un uso abbastanza intensivo del sistema permette di riconoscerne e apprezzarne le diverse opzioni, come quella di 'ricerca' degli argomenti descritta nella Fig. 4.
O come il 'segnalibro' — ad esempio — che permette di 'appendere' dei riferimenti a pagine particolari della pubblicazione che si sta leggendo, in modo che appaiano nel menù omonimo e diventino quindi immediatamente accessibili in seguito.
Oppure le 'annotazioni' — quelle graffette che funzionano come un 'post-it' virtuale e consentono di 'incollare' degli appunti su una pagina per poi ritrovarli successivamente.
O magari anche la semplice funzione di 'taglia e incolla' con la quale possiamo prelevare quelle parti di testo che ci interessano (magari per trascrivere degli indirizzi utili) in un battibaleno, molto più facilmente ed efficacemente di quanto non faremmo ritagliando con le forbici un pezzo di rivista cartacea.

COME SI PRESENTA

Realizzata la prima volta con QDHelp, subito abbandonato per passare a Visual Help, TSFR sfrutta abbastanza intensivamente il sistema ipertestuale dell'Help di Windows, a partire dal sommario.

Quest'ultimo, infatti, è costituito da una serie di pulsanti cliccando sui quali è possibile accedere alle varie 'sezioni' della newsletter.

I contenuti riflettono, già dalla versione 'beta' del numero zero, una certa compentenza e professionalità.

Ad esempio, la recensione di ben tre programmi per la conversione delle immagini (Paint Shop Pro, Graphic Workshop e WinGif) è — sebbene sintetica — abbastanza completa e precisa, arricchita da una immagine per ogni programma e da un sistema ipertestuale che permette di conoscere 'al volo' il significato dei termini più tecnici — in questo caso i nomi dei formati grafici sono accompagnati dalla definizione visualizzabile cliccando sul vocabolo stesso (vedi fig.1). Inoltre McCarter si è persino scomodato a realizzare un test che mette a confronto

The Shareware & Freeware Report
File Modifica Segnalibro ?
Sommario Cerca Precedente Cronologia << >> Print Topic

Paint Shop Pro 1.01

I'm starting off with Paint Shop Pro because this is the one I use most often. It's the fastest of the three, converts the file formats I need the most, and copies in and out of the Windows clipboard. It also has a screen capture feature that is not in the other programs reviewed.

The following are just some of the features of Paint Shop Pro:

- Reads and saves BMP/DIB/RLE, GIF, IMG, JAS, MAC, MSP, PCX, PIC, RAS, TGA, TIFF and

The BMP, DIB, and RLE files are known as "Device Independent Bitmap" files, or "DIB's". RLE files are Windows "DIB" files that use one of the RLE compression routines. Thus, saving an image as a "DIB" using one of the RLE compressions would produce an identical file as saving the image as an RLE file. The only difference would be the file name extension.

- Crop images
- Adjust RGB
- Adjust brightness and contrast
- Adjust gamma scale
- Change image to gray scale
- Turn the image into a negative
- Increase color depth to 16, 256 or 16 million colors
- Decrease color depth to 2, 16, 256 or 32K colors

i tre prodotti shareware con il famoso HiJaak, affidando ad un grafico a barre il compito di illustrare il risultato ai lettori (fig.2).

Ogni prova è poi corredata da una 'pagella' nella quale l'autore assegna un punteggio da 1 a 10 ai fattori di convenienza (Bang for the Buck, ovvero 'colpo al portafogli'), semplicità d'uso (Ease of Use), sistema di help e prestazioni in generale (Overall Performance).

L'edizione ufficiale che è seguita alla Beta riflette chiaramente un miglioramento di impostazione e un arricchimento nei contenuti, a partire dalla nuova sezione delle 'rubriche' (Features), dove troviamo una nota sul significato dello shareware, la posta[2], le news[3], le spiegazioni delle 'pagelle', e tutta quella serie di iniziative che dovreste già conoscere perché fanno parte anche di GigaByte o di altre riviste (next, hit-parade, .DOC, glossario, ecc.).

Il 'numero zero' di TSFR proponeva ai lettori un questionario, e sono stati proprio gli utenti Internet a farlo pervenire, compilato, all'autore in tempi bervissimi.

Dai risultati del sondaggio McCarter ha deciso poi di modificare in parte il sistema di distribuzione della newsletter: annunciato come semplice abbonamento per corrispondenza che permetteva di ricevere il dischetto, è divenuto chiaro che il sistema di distribuzione per via telematica — tramite Internet in particolare — presentava dei vantaggi nei costi e quindi permetteva agli utenti una sottoscrizione più conveniente.

UN SUCCESSO SICURO?

The Shareware/Freeware Report sembra avere tutte le carte in regola per trovare una giusta collocazione del mondo dell'informazione specializzata, e i sempre più evidenti sviluppi dello shareware ma soprattutto della telematica di Internet in particolare non potranno che aiutare McCarter nella sua 'missione'.

Inoltre, il prezzo che l'autore ha proposto per l'abbonamento è sicuramente più che equo, visto che dietro i pixel di TSFR c'è del lavoro, e si vede.

POTEVAMO STUPIRVI...

Ecco una serie di immagini capaci di rendere bene la 'professionalità' di TSFR: l'immagine grande in alto mostra il glossario e la spiegazione ottenuta cliccando su uno dei termini, l'immagine grande in basso è un grafico comparativo fra due programmi per la conversione delle immagini (recensiti in quel numero) e il programma commerciale HiJaak.
Le due immagini piccole qui in basso, infine, due esempi di 'pagelle' tratte da due diverse recensioni (notate il cambiamento di look da un numero all'altro).

WINHELP, QUESTO SCONOSCIUTO

Contattare l'Autore

Il recapito telematico di David McCarter su Internet risulta essere, da quanto abbiamo trovato scritto nella newsletter:

MCCARTER@VAXD.GAT.COM

tuttavia i nostri tentativi di contattarlo tramite questo indirizzo sono falliti, poiché a quel recapito non è registrato nessun MCCARTER. Il recapito 'tradizionale' della redazione è, invece: "The Shareware/Freeware Report" - Att.n Editor - 84030-D Summerdale Road - Sand Diego - CA 92126-5415 — questo dovrebbe essere più efficace.

On Line

Prima di tutto potete reperire le prime due 'edizioni' (quelle che abbiamo recensito) attraverso Pegaso, nell'area file di GigaByte. La BBS distributrice 'ufficiale' di TSFR è naturalmente a San Diego, e si chiama Windows-R-Us, ma naturalmente offre semplicemente un forum dove è possibile raggiungere l'autore se non si dispone dell'accesso a Internet. Come abbiamo spiegato nell'articolo la newsletter si può ottenere solo per abbonamento, che costa — per sei edizioni bimestrali — un dollaro a numero, a cui vanno aggiunte le spese di spedizione postale ($2 negli USA e $5 'oltreoceano' a numero) oppure telematica (25 centesimi a numero).

On Disc

Il CD-ROM dove abbiamo scoperto TSFR è il nuovissimo e interessante Pegasus 4.0, di cui parliamo nella rubrica Global Village.

STANDARD

AVANTI TUTTA!

La GigaPosta avanza, inesorabile, inarrestabile, sempre più massiccia e consistente: esce dalla Casella Postale, dal fax, da Pegaso, da Internet... per fortuna si tratta quasi sempre di complimenti (le critiche si possono per ora contare sulle dita di una mano), di domande e di riflessioni interessanti.

Unico tiranno, lo spazio. Per questo vi invitiamo soprattutto a porre domande più specifiche e a descrivere più dettagliatamente i vostri problemi e i vostri dubbi in modo da permetterci di darvi una mano con risposte chiare e concise (ci piacerebbe aprire dei dibattiti, ma non abbiamo uno spazio 'virtuale' come quello di Internet che cose del genere richiederebbero).

Alcune delle domande che ci avete posto hanno già trovato risposta negli articoli di questo numero e del precedente.

No, non avevamo 'indovinato' le vostre richieste prima che arrivassero, semplicemente si tratta di problemi e dubbi che assillano la maggior parte degli utenti.

Altre — del tipo "Quale linguaggio è più adatto per chi si avvicina al mondo della programmazione?" o "Qual'è la migliore raccolta di shareware su CD-ROM?" — non possono essere soddisfatte con un solo articolo, figuriamoci in una risposta nella rubrica G-Mail: per questo tipo di problemi sarà il caso di seguire la rivista di volta in volta, facendo tesoro dei consigli in proposito.

Bene, intanto non possiamo che invitarvi a continuare così. Fate sentire la vostra 'voce' scrivendo a:

G-Mail (La Posta di Gigabyte) - Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 MILANO

oppure inviando un messaggio su Pegaso o una E-Mail all'indirizzo Internet (presso MC-link) mc4574@mclink.it.

Via con la Posta...

CRITICHE, COMMENTI, OSSERVAZIONI E SUGGERIMENTI...

R. DANILO DONDI di Bologna ha inviato una lettera che è una vera e propria 'relazione critica' sugli aspetti negativi e positivi — a suo parere — del primo numero di Gigabyte.

Vogliamo prima di tutto ringraziarlo per aver esposto chiaramente e dettagliatamente tutti i suoi punti di vista sui 'nei' che hanno caratterizzato la prima uscita, molti dei quali — come avrà certamente notato acquistando e leggendo il secondo numero — sono stati già 'risolti' prima ancora che i lettori li segnalassero. Naturalmente i primi numeri di ogni rivista, per ovvi motivi di organizzazione e di tempi di lavorazione non proprio ottimali, presentano sempre delle imperfezioni, e da parte nostra cercheremo di ovviarvi come già abbiamo appunto fatto con l'errata corrige e con dei 'ritocchi' estetici sempre più evidenti.

Ma dobbiamo comunque dissentire su alcuni punti della tua lettera, caro Danilo. E lo facciamo anche per dare risposta a qualche osservazione simile esposta singolarmente in altre lettere, accontentando quindi anche altri lettori. Ecco i punti salienti:

1. HOT LINE E PEGASO

Prima di tutto non riteniamo che la Hot Line e Pegaso siano — solo perché basati sul servizio Audiotel — delle contraddizioni allo spirito divulgativo e democratico della rivista, anzi diventa chiaro che offrire un servizio telematico attraverso l'Audiotel lo rende veramente 'democratico' in quanto uguale per tutti, soprattutto in senso geografico. Inoltre, portare avanti un servizio telematico e

telefonico di assistenza e consulenza comporta dei costi, e si tratta di impegni di tempo e di risorse estranei a quelli già impiegati per la realizzazione della rivista stessa. Devi perciò convenire sulla necessità che questo impegno di risorse sia in qualche modo bilanciato, se ci tieni a far sopravvivere uno strumento di 'divulgazione e democratizzazione' come Gigabyte (ti possiamo assicurare che l'144 non è per niente la forma di arricchimento smodato che può apparire, e che — ancora più democraticamente — l'accesso a Pegaso verrà probabilmente offerto anche nella semplice modalità 'per abbonamento' per chi preferisce tale sistema. Contento?)

2. IL DISCO ALLEGATO AL PRIMO NUMERO

Il fatto che alcune copie di Gigabyte abbiano presentato un disco senza etichetta è dipeso da un errore di chi ha confezionato le riviste: era stato infatti raccomandato di allegare i floppy non 'etichettati' solo ai numeri di PC Action, visto che su tale rivista si parlava del dischetto all'interno dei redazionali. Purtroppo la Legge di Murphy non perdona :-)

3. LA VESTE GRAFICA DELLE RUBRICHE

E' naturale che vi sia un certo 'allineamento estetico' fra le rubriche: Gigabyte non è una rivista di videogiochi che può permettersi di "giocare" sui caratteri o sui fondini, bensì ha bisogno di offrire una certa linearità in modo da non distrarre l'attenzione dai contenuti, molto più importanti della semplice veste grafica. Tuttavia l'estetica stessa della rivista è migliorabile, e il nostro sforzo in tal senso dovrebbe essere stato già visibile dal secondo numero, tanto nell'utilizzo delle immagini quanto nella presentazione e chiarezza dei grafici e delle tabelle.

4. LE FIRME DEGLI ARTICOLI

La redazione di Gigabyte è in fase di 'assestamento' — ogni redattore si sta lentamente ritagliando il suo 'spazio editoriale' e l'abitudine di collaborare 'in gruppo' ai vari redazionali (è questo il motivo della mancanza di una 'firma' in fondo agli articoli) sta gradualmente prendendo una forma diversa e meno 'invadente'. Molti redattori, inoltre, sono occasionali. Si tratta comunque di processi tipici nella nascita e nei primi passi di una pubblicazione, ma con la versione 2 (da gennaio 1995) dovremmo correggere anche questi 'bug', e permettervi finalmente di identificare gli "autori".

5. LE RUBRICHE 'OVVIE'

Può darsi che rubriche come 'Guest Star', 'Arena', 'AlfaBit' o 'Focus On' siano già apparse su altre riviste magari in altre forme (è quello che tu affermi, ma senza darci alcun riferimento): possiamo comunque assicurarti che il nostro sforzo come rivista 'alternativa e complementare' al mercato editoriale informatico non è solo nei contenuti, ma anche e soprattutto nel modo di presentarli.

6. SILVER DISK E SHAREWARE: LE INTRODUZIONI

Hai ragione a dire che questi due articoli sembravano molto vaghi e generici: era proprio la nostra intenzione. Si trattava infatti, come abbiamo precisato, di vere e proprie introduzioni all'argomento, e l'aspetto 'verticale' da te auspicato ha infatti preso piede già dal secondo numero, nel quale abbiamo quindi tralasciato ogni altro discorso simile a riguardo.

Inoltre, come avrai notato osservando un po' più a fondo la rivista (tu stesso ammetti di aver dato solo 'una scorsa veloce' al primo numero) è evidente la necessità tanto della recensione 'approfondita' dei singoli pacchetti shareware (vedi Paint Shop Pro, Quick Menù III, ecc.) quanto la 'panoramica superficiale' di una raccolta come quelle presenti sui CD-ROM (che in molti hanno giudicato utilissima e innovativa, oltre che ben più che 'superficiale').

7.LE PARTI DA VALORIZZARE

In base alle vostre lettere (cartacee, termiche e 'virtuali') e alle vostre telefonate stiamo man mano mettendo a fuoco in modo sempre più perfetto le esigenze degli utenti-lettori, e a tale proposito verrà fatto il possibile (e l'impossibile o persino i miracoli, quando saremo attrezzati in tal senso) per potenziare e perfezionare quelle 'aree' di Gigabyte che incontrano i vostri gusti e i vostri interessi. Tenete presente che siete migliaia, e per fortuna ognuno ha la sua testa e la sua personalità (altrimenti il mondo sarebbe una vera noia, non trovate?) quindi sarà facile riscontrare, nella rivista, di tanto in tanto delle 'mancanze' riguardo alle proprie esigenze.

Ricordate perciò che stiamo cercando soprattutto di dare una mano a tutti in quel lungo e spesso difficile processo di acquisizione della familiartià con i mezzi che l'informatica ci mette a disposizione.

8. LA COLLABORAZIONE

Salutandoti, e sperando che le risposte alla tua lunghissima lettera siano state di chiarimento anche per molti altri, ti rinviamo agli altri punti della rivista in cui si è parlato e si parla della collaborazione, visto che si tratta di un argomento che ti interessa (vedi G-Mail 1.02).

Nel frattempo, let's ride the wave! E grazie per gli auguri.

P.S. Attento: i numeri di riferimento alle note sono volutamente piccoli per non far 'inceppare' nella lettura del testo principale (che tra l'altro non consideriamo così 'piccolo e illeggibile'), e soprattutto la rego-

la è di leggere le note DOPO averne trovato il riferimento nel testo, e non cercare il riferimento dopo aver letto tutte le note per prime. E' questa la regola, te lo possiamo assicurare (prova a chiedere in giro).

UN FUTURO 'INVIATO A LONDRA'?

D. *Spett.le Redazione di Gigabyte,*
senza dubbio una bellissima rivista la vostra, complimenti. Vi scrivo per porvi alcuni quesiti, ma anche per chiedere una cosa che riguarda la vostra proposta di collaborazione con la redazione. Passo ora al primo punto, le domande:

1 - Curerete anche una rubrica sul 3D?
2 - Introdurrete anche prove di hardware?
3 - Pensate che il CD riscrivibile 'ammazzerà' i dischetti tradizionali?
4 - Se è possibile vorrei sapere quanto costa Internet.
5 - Fra quanto il PC verrà rimpiazzato dai "Power"?
6 - Sia l'IBM sia Motorola smetteranno le serie x86 e 680x0?
7 - Se sono uscite le vers. di Real 3D e Imagine per PC sono valide?
8 - Tratterete anche l'Amiga e il Mac?
OK! Le domande sono queste (solo!!! direte voi) e vi ringrazio fin d'ora per le risposte, ma ora vorrei scrivere qualcosa di me [segue curriculum...].
Quando ho letto sul vostro giornale di una probabile collaborazione mi sono chiesto se per caso non vi servisse un inviato all'estero, perché io molto probabilmente mi devo trasferire a Londra per lungo tempo, e se potessi in qualche modo collaborare con voi anche solo per informarvi sulle varie novità, che in una città come Londra spuntano come funghi, ne sarei felicissimo perché per me è una passione, non un lavoro inteso come tale.
Magari sogno ad occhi aperti, ma ci ho provato — nella vita non si sa mai.
Comunque grazie lo stesso e buon lavoro (bel lavoro il vostro, veramente!) e arrivederci, almeno nella Posta di Gigabyte.

P.S. Comunque la cosa che forse riesco a fare meglio è disegnare.
P.P.S. Fra tutte le altre.

Distinti Saluti
GAMBA '94 - TORINO

R. Caro GAMBA (almeno il nome vero potevi metterlo, perdinci!), partiamo dalla parte finale della lettera, invitandoti a farci avere prima di tutto qualcosa di più riguardo alle tue capacità grafiche (la pur simpatica vignetta della talpa 'lupalbertiana' è un po' poco per una valutazione) e magari anche qualche opera in 3D. Infatti nel numero zero di Gigabyte abbiamo accennato alla possibilità di partecipare 'attivamente' alla realizzazione della rivista anche con dei lavori grafici, perfino presentando delle immagini 'sintetiche' per la copertina.
L'invito quindi è rinnovato a te e a tutti i lettori.
Riguardo al 'sogno' di collaborare, tieni presente che diversi lettori di Gigabyte sono già diventati dei redattori o stanno per diventarlo. Come sempre, si parte dal proporre un articolo su un argomento del quale ci si sente abbastanza 'padroni' insieme ad un curriculum dove vengono descritte le proprie esperienze e aspirazioni. Dopodiché viene proposto dalla redazione un 'lavoro di prova' che — in caso di accettazione da parte dell'Editore — viene naturalmente pubblicato e retribuito e sancisce ufficialmente l'inizio della collaborazione.
Nel tuo caso ci piacerebbe appunto ricevere qualche 'scritto' di prova, e anche il ruolo di 'inviato a Londra' potrebbe essere interessante — sebbene la nostra 'rete di informatori' sia ormai sparsa un po' su tutto il pianeta, grazie a Internet.
E passiamo alle domande che ci poni in apertura di lettera.
1- Sul 3D sono in preparazione una serie di articoli, piuttosto che una rubrica dal taglio 'classico' che finirebbe per dire tanto senza dire poi niente di nuovo.
2 - L'hardware non troverà forse mai lo spazio 'tradizionale' che trova su altre riviste, in quanto come tutti avete subito capito Gigabyte cerca di essere diversa dalle altre pubblicazioni per evitare una inutile concorrenza e cercare piuttosto di colmare le lacune che l'editoria del settore sembra presentare ancora oggi. Tuttavia ci saranno degli spazi dedicati all'hardware all'interno di alcune rubriche, quando sarà il caso.
3 - La minaccia delle memorie di massa 'removibili' di capacità maggiore rispetto al tradizionale floppy disk sono sempre più evidenti, almeno per quanto riguarda l'archiviazione vera e propria (quella di grosse quantità di dati o di file molto voluminosi, per intenderci).
Tuttavia l'economicità e la praticità del dischetto gli garantisce — almeno per un bel po' — quella funzione di 'spostamento' dei dati nella quale si rivela pur sempre una soluzione molto pratica e universalmente condivisa.
Piuttosto, avete riflettuto sulla possibilità che sia la telematica ad 'ammazzare' le memorie di massa, una volta che la maggior

parte degli utenti avrà un facile ed economico accesso agli enormi archivi di Internet o di altri servizi e saprà quindi di poter 'prelevare' in qualsiasi momento qualsiasi programma e di poter scambiare altrettanto facilmente per via telematica i file? Meditate, gente, meditate...
4 - Sul costo di Internet parliamo in un'altra lettera di questo numero, quindi dagli un'occhiata.
5 - Non esageriamo! Anche se perfino il nostro BDB ha appena acquistato un Power PC non per questo si è precipitato a buttare via i suoi Mac e il suo 486DX2-66.
Come per ogni nuova 'generazione' di computer, anche i 'Power' avranno bisogno di fondare la loro potenza sull'esistenza del cosiddetto 'software nativo' — ovvero sulla disponibilità e convenienza dei principali pacchetti applicativi in un formato che sfrutti appieno le loro capacità di elaborazione. Nel frattempo gli utenti PC e Macintosh possono dormire sogni tranquilli... e investire i loro risparmi in qualcos'altro.
6 - Prima di tutto precisiamo che i chip della serie 80x86 non portano il marchio IBM ma Intel, mentre IBM e Motorola sono le due aziende dalla cui inaspettata e clamorosa alleanza (Motorola è stata in passato la 'mamma' di macchine tutt'altro che 'compatibili IBM' — Amiga e Macintosh, per intenderci) è nata la serie 'Power' di cui abbiamo poc'anzi parlato.
Una risposta alla tua domanda, alla luce di quello che abbiamo appena detto, dovrebbe essere che praticamente entrambe le aziende hanno già smesso di produrre chip delle precedenti serie: infatti la Motorola-IBM produce ora il chip RISC per la serie 'Power PC' mentre la Intel sta producendo il nuovo e potentissimo chip Pentium (e già si parla di un successore).
Comunque, se proprio volete un consiglio sincero e spassionato (che farà digrignare i denti ai rivenditori e ai produttori) cercate di sfruttare al meglio le macchine che avete, prima di pensare a buttarle via per comprare dei nuovi 'mostri tecnologici'. Un computer è bello per quello che può fare se lo si usa al cento per cento e se si possiede il software giusto per le proprie esigenze... e alla luce di ciò qualsiasi computer va bene.
7 - Il software pittorico e quello di modellazione solida tridimensionale che citi nella domanda non è — per quanto ne sappiamo — disponibile su PC (se qualcuno ha notizie in proposito si faccia vivo) ma ne esiste di altrettanto valido.
8 - Ci stiamo sforzando di allargare sempre di più gli spazi Macintosh e introdurremo — quando possibile — anche l'Amiga negli articoli di Gigabyte. Questo sempre a patto che siano disponibili in redazione in quel momento i programmi shareware equivalenti per le due macchine, oltre a quelli (molto più facili da reperire e provare) per PC.
Sperando di essere stati abbastanza esaurienti ti invitiamo ancora a scriverci con una proposta 'concreta' di collaborazione editoriale o grafica. Come tu dici, "non si sa mai..."

RETAIL VS SHAREWARE?

D. *Nuovissima redazione di Gigabyte,*

leggendo gli articoli dedicati alle reti telematiche e ai programmi shareware sono rimasto piuttosto disorientato e confuso, e sono arrivato alla conclusione che i normali canali distributivi (negozi, corrispondenza ecc.) alla fine avranno la meglio rispetto a questo innovativo e poco conosciuto (almeno in Italia) sistema distributivo, questo dovuto secondo me alla grandissima quantità di file contenuti all'interno delle reti.
Il fatto è che se io vado in un negozio mi indirizzo subito verso un prodotto specifico adatto (o almeno credo che lo sia) alle mie esigenze, e cerco subito di studiarlo a fondo e sfruttarlo al meglio; mentre se consulto una BBS va a finire che, attratto dalla vastità del sistema, passo tutto il mio tempo a provare velocemente i programmi, con l'ansia di vedere al più presto i migliaia di file ancora disponibili, col risultato che "ubriacato" da tutta questa affannosa ricerca, alla fine non ho trovato ciò che veramente volevo e non ho scoperto le potenzialità e pregi dei programmi più belli e utili, dispersi tra i migliaia provati.
Per esempio, secondo voi, chi compra un CD-ROM contenente migliaia di file shareware, quante volte utilizzerà la maggior parte dei programmi se non una sola, quella in cui incuriosito l'ha provato per vedere com'era e poi basta?
Inoltre, se vado in negozio, una volta pagato il prodotto non devo più far niente, mentre mi è sembrato piuttosto macchinoso il sistema di registrazione dei programmi shareware (questo secondo me a causa dei diversi sistemi di acquisizione dei vari programmi "-ware").
Spero che le mie considerazioni vi diano la possibilità di controbattere e di difendere la "bontà" dei sistemi telematici, e congendandomi vi ringrazio per l'attenzione prestata e vi porgo un grosso ed affettuosissimo saluto.

DAFFARA GIUSEPPE, PERNATE (NO)

R. Dunque, vediamo un po'... Giuseppe, le ipotesi sono due: o

sei il gestore di un negozio di software (o il figlio), oppure hai tanti di quei soldi che non sai che fartene.
Scherzi a parte, possiamo comprendere il tuo 'disorientamento' (siamo passati tutti attraverso la fase di 'sbronza da overload di software' e qualche volta ancora ci accade di sperimentarla) di fronte alla vastità del mondo shareware, ma dal riconoscerne la difficoltà di 'navigazione' al condannarla come 'errore e fallimento'... beh, sarebbe come condannare la democrazia perchè dà troppa libertà alla popolazione, oppure i supermercati perché offrono troppa scelta nell'acquisto. Si rischierebbe di vivere in un regime dittatoriale pieno di bottegucce.
Posso citarti un episodio personale, senza per questo voler sparlare del software 'retailer' (che per quanto riguarda le soluzioni professionali rimane e forse rimarrà per tantissimo tempo imbattuto). Anni fa ero alla ricerca di un software di DTP, e avevo letto su alcune riviste la recensione di un pacchetto di cui (per ovvi motivi) non faccio il nome. In seguito a ciò, come tu giustamente ritieni saggio fare, mi recai in negozio, ed esaminai la confezione (sigillata) cercando di capire — da quello che si diceva sui quattro lati dello scatolone — quanto poteva offrirmi quel pacchetto... beh, morale della favola ho speso quasi un milione per acquistarlo, e dopo averlo installato e provato per diversi giorni, ho pianto per diversi mesi pensando ai soldi buttati via.
Pensa che bello sarebbe stato avere la possibilità di 'provare per 30 giorni' quel pacchetto prima di acquistarlo! Pensa che bello sarebbe stato poterlo confrontare con altri prodotti simili provati per altrettanto tempo senza l'obbligo di acquistarli 'a scatola chiusa'! Pensa che bello se all'epoca lo shareware fosse stato accessibile come lo è adesso e su una strada di sviluppo professionale come quella che ha intrapreso ultimamente!
E chi dobbiamo ringraziare per questa diffusione? Chi ha uno dei meriti maggiori (diciamo pure IL merito maggiore) se oggi lo shareware è quello che è?
Ci chiedi di "difendere la bontà dei sistemi telematici"... sarebbe come difendere la bontà dell'informazione e della socializzazione, non credi? Pensi ce ne sia bisogno?
Non ti offendere per la ramanzina (noi non ci siamo offesi per la tua 'inconsueta' lettera — piuttosto siamo rimasti un po' sconcertati), Giuseppe. Quello che forse non ti è chiaro è che per godere dello shareware, anche se si ha a che fare con la massa schiacciante di una BBS o di un CD-ROM, basta semplicemente avere le idee chiare su quello che si desidera.
Poi, abbiamo tutto il tempo di esplorare, anche perché quella 'esplorazione' che tu forse vedi come uno 'smarrimento' rappresenta uno dei modi più belli per scoprire le potenzialità di un personal computer e allargare i propri orizzonti in ogni senso.
Pertanto, dando per scontato che i negozi ci sono e ci saranno sempre perché a tutti noi sta bene così, ben vengano anche i servizi telematici e i CD-ROM, e ben venga la possibilità — per tutti quei programmatori che hanno delle buone idee ma non abbastanza soldi per lanciarsi direttamente nel software 'commerciale' — di tentare la fortuna senza rischiare troppo dal punto di vista economico. In poche parole, evviva la libera imprenditoria, evviva la libertà di informazione, evviva la democrazia e soprattutto evviva la varietà.

I CONTI SENZA L'OSTE

D. *Spett. Redazione,*

ho appena acquistato il primo numero della Vostra rivista e, ad una prima sfogliata, direi che è decisamente interessante (salvo forse qualche eccessivo rimando ai prossimi numeri... vabbè creare aspettativa, ma così forse è un po' troppo!).
Ho tuttavia da fare un appunto al contenuto dell'articolo "La grande sfida" e, indirettamente, alla Systems Comunicazioni.
Infatti, nel citato articolo, a pag.64 si afferma che il prezzo della versione registrata di un programma se acquistata da un'azienda rappresentante in Italia "è simile o addirittura inferiore a quello che risulterebbe da una registrazione diretta con la software house estera.."; affermazione che, più o meno, viene ripetuta all'inizio di pag.66.
Ora, se questo è vero per alcuni prodotti (vedi per esempio VScan della McAfee, distribuito da Ultimobyte Editrice, i cui prezzi in dollari e lire sono sostanzialmente uguali), nel caso della Systems Comunicazioni e dei prodotti Apogee ciò non avviene.
Ho acquistato in edicola la versione shareware di Mystic Towers della Apogee, e non ho capito come mai acquistando la versione registrata dalla Systems dovrei pagare L. 59.000, mentre registrandomi direttamente alla Apogee spenderei $ 24.95 (che al cambio attuale fanno circa L. 39.000). Francamente, mi sembra che un ricarico di più del 50% sia un po' eccessivo e non giochi a favore della registrazione.

FEEDBACK

Resto in attesa di una Vostra opinione in merito e colgo l'occasione per porre i più cordiali saluti.

DANIELE FOA' - CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)

R. Caro Daniele,

abbiamo esaminato attentamente la tua lettera, ma sembra proprio che sia partita da Cernusco sul Naviglio, 'a pochi passi' dalla Systems Comunicazioni... eppure ci era sembrato di capire che tu vivi a pochi passi dalla Apogee.
Eh sì, perché a quanto pare hai dimenticato di sommare ai venticinque dollari della registrazione (che comunque la Apogee non accetterebbe in quanto ha un'azienda rappresentatrice nel nostro Paese) la spesa della telefonata intercontinentale, quella delle spese di spedizione e sdoganamento e l'IVA sull'importo finale al suo arrivo in Italia.
Così come non hai conteggiato il dischetto 'bonus' di shareware che la System regala a tutti coloro che si registrano per un programma, l'assistenza compresa nel prezzo (molto più economica di un'assistenza da chiamare con telefonate intercontinentali) e il non certo secondario problema di dover conoscere abbastanza bene l'inglese per effettuare un ordine all'estero e gestire le eventuali comunicazioni successive.
E poi, siamo pratici: secondo te la Systems (come qualsiasi altra azienda che ha deciso di investire seriamente nello shareware) avrebbe deciso di puntare su un settore senza la sicurezza di offire agli utenti una alternativa valida e conveniente? Stiamo parlando di un'azienda che opera da moltissimi anni e ha sempre avuto a che fare con un pubblico di utenti molto ampio.
La nostra opinione, come avrai capito, è che bisogna sostenere le iniziative che possono aiutare gli utenti a spendere meno ottenendo di più. Ed è proprio quello che Gigabyte intende fare... e lo sta facendo dal primo numero. Ciao, Daniele.

IN BREVE

ENZO PISCO di Pollena (NA), sebbene esaltato dal nostro discorso introduttivo sulla telematica, vorrebbe capirci qualcosa di più, e ci pone diverse domande in merito alle tariffe e le modalità di collegamento, gli orari migliori, i costi effettivi e il tipo di modem da acquistare.
Capiamo benissimo il tuo disorientamento, Enzo, e ti assicuriamo che qui in redazione si sta cercando di organizzare al meglio lo spazio destinato alla telematica per fornirvi tutti gli strumenti e le informazioni giuste in modo graduale e funzionale.
Sappiamo che aspettare dei mesi per vedere completato un certo discorso può essere snervante, e cercheremo di fare qualcosa in merito (dovete però capire che Gigabyte non parla SOLO di telematica). Intanto sappi che i costi di collegamento a Internet variano in funzione di chi offre tale servizio, e quindi prima di tutto dipendono dal costo dell'abbonamento e in secondo luogo dalla possibilità di chiamare tramite interurbana o sfruttando un 'nodo' locale di qualsiasi tipo.
Dalla 'tabella di riferimento' pubblicata in questo numero potrai comunque ricavare tutti i costi telefonici che ti interessano in relazione alle tariffe telefoniche normali e ai collegamenti tramite 144, ma tieni presente che in entrambi i casi le modalità di addebitamento in bolletta (importi differenziati o evidenziati) sono sempre a discrezione della TELECOM (ex SIP), visto che si tratta di servizi gestiti dall'azienda stessa e non da noi.
Abbiamo infine già avuto modo di consigliare tutti i lettori riguardo al modem: gli stessi modelli da noi utilizzati, forniticí dalla Make Computer Italia, sono offerti ad un prezzo che giustifica tranquillamente l'acquisto di un modello a 14,400 — indipendentemente dalla configurazione hardware che si possiede (in particolare il modem interno risolve anche eventuali problemi con la velocità della porta seriale, di cui parleremo comunque molto presto).
Sperando che tu possa entrare presto e in modo 'indolore' nel vivo dell'argomento telematico, ti ringraziamo per i complimenti e gli auguri sinceri e ti invitiamo a scriverci ancora qualsiasi problema tu abbia... magari con una E-Mail su Pegaso.
Se invece dovessi avere ancora problemi 'telematici' sei invitato a telefonare alla redazione (02-878511) il lunedì, mercoledì e venerdì dalle 14,30 alle 18,00 facendoti passare il Sysop di Pegaso, che ti potrà sicuramente dare una mano sull'argomento.
P.S. Quella 'vecchia volpe' di BDB e il 'grande' MA — che sono tornati dopo oltre cinque anni a condividere,anche se su due fronti diversi, la loro missione infor-matica — ricambiano il tuo caloroso saluto di 'vecchio lettore'.

ANDREA FOGLIA, in un manoscritto 'faxato' esprime alcune critiche e commenti simili a quelle che hanno trovato riscontro nella risposta alla lettera di Danilo Dondi, quindi a tale riguardo lo rinviamo ad essa.
Per quanto riguarda invece il 'posizionamento' delle note può capitare — come è in effetti capitato — che una nota si trovi in una pagina successiva a quella cui fa riferimento ma (a meno

che non si tratti di un problema di 'riflusso del testo' in fase di impaginazione): ciò accade perché essa è preceduta da altre note che ne rubano lo spazio e che non potrebbero essere collocate altrove. Vi ricordiamo che in ogni caso le note sono numerate consecutivamente, e ciò consente di individuarle in maniera rapida e semplice e indipendentemente dalla loro posizione rispetto al testo principale.
Infine, Andrea ci pone un quesito riguardo all'influenza che una dotazione maggiore di RAM può avere sulle prestazioni (la velocità in particolare) di un PC a parità o addirittura a disparità e inferiorità di CPU.
Un vantaggio in tal senso dipende soprattutto dal software che si utilizza, in quanto alcuni programmi fanno un uso più intelligente della RAM aggiuntiva, diminuendo ad esempio il discutibile accesso frequente all'hard disk, causa numero uno dell'abbassamento di velocità nell'esecuzione di alcune funzioni.
Questo può essere evidente anche quando si faccia uso della RAM in qualità di disco 'virtuale' — un argomento interessante che contiamo di affrontare presto (magari prima che qualcun altro ne approfitti per scopiazzare l'idea appena la proponiamo, come sta già succedendo da qualche tempo).
Anche a te grazie per le sincere e costruttive 'critiche' e un sincero saluto da parte di tutto lo 'staff'.

GIOVANNI MINNELLA di GALLIPOLI (LE) ci chiede, nel suo fax-lettera, una valutazione riguardo ad un particolare progetto di 'opera artistico-culturale multimediale'. Si tratta di progetti che in genere vengono commissionati dagli Enti provinciali o regionali preposti agli settori, oppure proposti agli stessi da aziende o singoli professionisti, il tutto gestito in genere tramite concorsi o appalti, quindi finanziato dalle aziende locali interessate al progetto. Quello che possiamo consigliare al nostro lettore è di tenere d'occhio le fonti di informazione in merito e, per evitare grossi investimenti nel processo di 'esercitazione' sulla realizzazione di materiale simile, di procurarsi un pacchetto 'authoring' non molto costoso e piuttosto semplice da utilizzare (come NeoBook, che tra l'altro è stato anche offerto in omaggio dalla rivista Scienza e Vita col numero di novembre).

SHAREWARE MADE IN ITALY

Bravi! Finalmente l'invito è stato accolto, e la Casella Postale di Gigabyte sta ricevendo ogni giorno nuove 'opere' dei lettori. Intanto che lo staff addetto ai test dello shareware prende in esame le vostre 'creazioni' vogliamo rassicurare **PAOLO MUGNAI** di BUSTO ARSIZIO (VA), **FRANCESCO BENEVENTO** di CAGLIARI e l'ing: **GIUSEPPE DI LEO** di LATINA riguardo all'arrivo dei loro pacchetti.
Un saluto e un ringraziamento particolare a **LORENZO PANDOLFO** di BOJON (VE) per le cui domande rinviamo all'introduzione di questa G-Mail, e con un augurio sincero di guarigione e di ripresa per suo fratello Daniele (fatti risentire, e speriamo che sia proprio tuo fratello a scrivere la prossima lettera... sarebbe bellissimo!).

ANNUNCI

MASSIMILIANO BELLINO di Bruino (TO) - Via Torino, 23 - CAP 10090 invita tutti gli appassionati di computer music ad unirsi a lui per sostenere il Tracker Club, con la sua biblioteca di moduli in formato Tracker per Amiga. Chi volesse entrare a farne parte può scrivergli oppure telefonare allo 011-9087344 dalle 19,30 alle 20,30.

Un lettore che sembra vivere per le simulazioni e in particolare quelle a sfondo bellico, lancia un appello: "Un saluto a tutto il popolo dei simulomani!!! Sì, sto cercando proprio voi, che sapete quanto pesa il proiettile anticarro standard dell'A-10, che mi potete dire il rapporto peso/spinta in chilogrammi del caccia leggero svedese Gripen, che vi fiondate il libreria appena esce l'ultimo libro di Tom Clancy, che se avete finito tutte le munizioni vi schiantate sul bersaglio pur di eliminare il nemico, che anche se sapete tutto sugli aerei, sulle armi, e sui simulatori vorreste saperne ancora di più... Ma soprattutto per tutti quelli che hanno ELIMINATO la parola IMPOSSIBILE dal proprio vocabolario. Se vi riconoscete nella descrizione che ho appena fatto o se vi piacerebbe riconoscervi nella stessa e soprattutto riconoscere tutte le armi e le simulazioni esistenti su questo pianeta chiamatemi allo 0374-370798 o faxatemi allo 0373-68441. Il mio nome di battaglia è **IT** (Invisible Touch), e il vostro?"

Ed eccoci alla fine dell'appuntamento mensile fra lettori e redazione. Continuate così, siete grandi! (E chi non ha trovato ancora risposta abbia fede... stiamo provvedendo). Ciao.

Per quanto riguarda questo numero ringraziamo:

la IDC - CD World di Napoli (Via Cilea, 112 - CAP 80127) - Tel/Fax 081/5799151) per i CD-Rom di Internet Info, ASP Advantage, e Libris Britannia

La Return Code Zero di Trieste (Via Carducci, 28 - 34128 Trieste - Tel. 040/637780) per il CD-ROM Mega Windows

la Systems Comunicazioni di Vigano di Gaggiano (MI) (Via Olanda, 6 - CAP 20083 - tel.02/90841814 - Fax 02/90841682) per i giochi (One Must Fall, Skunny Kart, Whacky Wheels)

La Microsoft Italia S.p.A. di Segrate (MI) (Palazzo A - Via Rivoltana, 13 - Tel. 02/70398359) per lo splendido “Fine Artist” - versioni Windows (in Italiano) e Macintosh (in Inglese)

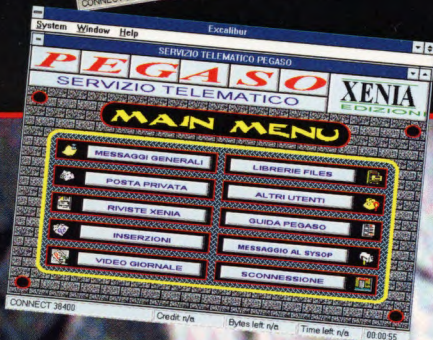
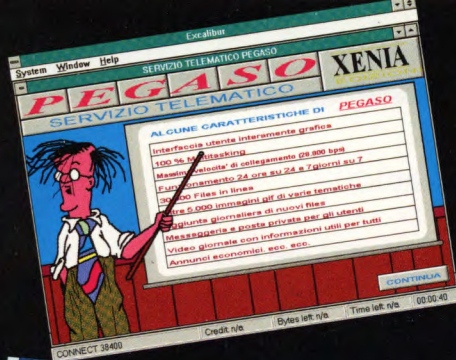
la Mélange di Milano (Viale Espinasse, 73 - CAP 20156 - Tel. 02/3085699-3085799 - Fax 02/3085799) per i CD-Rom Comic Books Confidential e Maus e gli Screen Saver

la MAKE Computer Italia di Bagno a Ripoli (FI) (Via del Padule, 9 - CAP 50012 - Tel. 055/6510000/1 - Fax 055/6510001 per i modem esterni e interni per i collegamenti a Internet e Pegaso

la Technimedia di Roma (Via Carlo Perrier, 9 - CAP 00157 - Tel. 06/418921 - Fax 06/41732169) per il collegamento a Internet

NEXT

Siete pronti per l'UPGRADE? La versione 2.01 di Gigabyte vi aspetta a fine Dicembre in tutte le edicole con…

L'INDICE GENERALE 1993
PIU' INFORMAZIONE
MENO ERRORI DI BATTITURA (SPERIAMO NESSUNO)
I TRUCCHI PER INTERNET
NUOVI FAVOLOSI CD-ROM
IL FEEDBACK 'OLTRE' LAPOSTA
… E UNA SERIE DI INCREDIBILI SORPRESE !

accesso grafico sotto Windows

5 Gigabyte in linea

30.000 file

PEGASO

il Nuovissimo Servizio Telematico della Xenia Edizioni (144.22.09.50)

(L.635 al minuto + IVA)

SERVIZI VOCALI - Viale Piemonte 21 - Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66037157

Fino a 28.800 bps

Arrivi giornalieri con le novità da USA e resto del mondo